
A EXAMEN
MONSTER HUNTER: WORLD
STREET FIGHTER V ARCADE EDITION
LOST SPHEAR, SUPER MEAT BOY...
RETRO LOS JUEGOS DE DRAGON BALL
HOBBY CONSOLAS
Nº 319
GUÍA ¡GRATIS!
GUÍAS PRÁCTICAS HOBBY
LOGROS & TROFEOS
14 JUEGOS PARA PS4/XBOX ONE
145 TROFEOS
¡¡¡ANALIZADO!!!
DRAGON BALL FIGHTERZ
El juego de Goku definitivo
REPORTAJE
FAR CRY 5
Aventuras en la América profunda
¡ALUCINA!
NINTENDO LABO
Así es la última "locura" de Nintendo
REPORTAJE
LO MEJOR DE 2017
DATOS, CIFRAS Y TENDENCIAS
AVANCES
Metal Gear Survive
Bayonetta 1 + 2
Dynasty Warriors 9
Ni no Kuni II
[INFORME EXCLUSIVO 2018]
LOS + DESEADOS
DEATH STRANDING, LO PRÓXIMO DE KOJIMA
+ RED DEAD REDEMPTION II GOD OF WAR THE LAST OF US: PART 2...

EDITORIAL



Así que pasen otros veinte años más...

SONIA HERRANZ
Directora de Hobby Consolas

sonia.herranz@axelspringer.es
@soniaherranzz

Hace algo más de 25 años (que, aunque parezcan muchos, se me han pasado volando), entré a formar parte del equipo de esta revista, que apenas había cumplido un año de vida. Trabajé (y aprendí) con profesionales que el tiempo ha demostrado que eran auténticos maestros. Siete años después, me embarqué en otro proyecto, también en Axel Springer, y 18 años más tarde aquí me tenéis. Sí, la vida da muchas vueltas...

En todo este tiempo, han cambiado muchas cosas. Ya no hay "Phasers&Lasers" ni "¡Qué locura!". Lo que antes era "Lo + Nuevo" ahora son "Análisis"... Pero el espíritu que dio origen a Hobby Consolas sigue siendo el mismo. Aquí está, igual que Yen, a vuestro servicio. Ahora, como hace 25 años, Hobby Consolas tiene como objetivo informar y divertir. Quiere contarnos qué está pasando y qué va a pasar. Quiere que disfrutemos juntos con nuestra pasión, los videojuegos. Y no voy a ser yo quien lleve la contraria a Hobby Consolas, faltaría más. Y menos en este año que estamos estrenando y que se anticipa como uno de ésos que no dejan de dar una sorpresa tras otras (esperemos que todas buenas). Un año emocionante. Casi tanto (incluso puede que más) como ese 2017 que hemos despedido por todo lo alto.



Muchas cosas van a hacer especial a 2018, pero la que más nos interesa, al menos de primeras, son los juegos. Ya desde enero, nos han llenado las consolas de grandes títulos capaces de atraparnos durante meses. Y sólo es el principio. Juegos que llevaban años a la sombra asoman ya la patita, desde ese *Red Dead Redemption II*, que parecía una criatura mitológica oculta tras el éxito imparable de *GTA V*, a ese *God of War*, que, con *Ascension*, agotó la fuerza del Olimpo y la extrae ahora de Asgard. *Far Cry 5*, *Ni no Kuni II*... ¡si hasta regresa *Metal Gear*, aunque sea con zombis y sin Kojima! En un año así, con PS4 y Xbox One en plena madurez, con Switch creciendo e inventando (ahí está "Labo"), con la realidad virtual ganando terreno... En un año así, ¿no te hace más ilusión que nunca abrir una Hobby Consolas? A mí, sí. ■

LA OPINIÓN DE LA REDACCIÓN



RAFAEL AZNAR
Colaborador

Con las Navidades de por medio, hemos tenido que hacer este número en apenas dos semanas, en mi caso con alguna jornada maratoniana de casi veinte horas, pero creo que ha merecido la pena. Y acabamos de empezar 2018, pero yo ya tengo un serio candidato a mejor juego del año: *Monster Hunter World* es gloria bendita.

@Rafaikkonen



ALBERTO LLORET
Redactor

Tradicionalmente, enero siempre ha sido un mes flojo, pero llevamos unos años que ni por ésas. Entre *Monster Hunter World* y *Dragon Ball FighterZ*, hay diversión para rato, y eso sin contar con el desembarco indie en Switch y demás plataformas, que ha empezado muy fuerte...

alberto.lloret@axelspringer.es
@AlbertoLloretPM



DAVID MARTÍNEZ
Redactor Jefe (web)

El aluvión de remakes y remasterizaciones que llega en 2018 no es necesariamente malo. Es la ocasión de que juegos clásicos como *Shadow of the Colossus*, *Medievil* o *Dark Souls* lleguen a muchos más usuarios... Y, si ya los hemos jugado, siempre podemos optar por no comprar.

david@axelspringer.es
@DMHobby



DANIEL QUESADA
Jefe de sección

Este mes os presentamos *Dragon Ball FighterZ* y *Street Fighter V Arcade Edition*. Ambos son, esta vez sí, grandes juegazos de lucha, que nos devuelven a la época en la que coexistían *Street Fighter II* y los *Dragon Ball Z Super Butoden*. Ahora son mejores... Y nosotros somos más canosos.

daniel@axelspringer.es
@Tycho_fan



ROBERTO RUIZ
Colaborador

El año ha empezado bien para Nintendo, con un Direct cargado de juegos interesantes: nuevos (*Kirby Star Allies* y *Mario Tennis Aces*) y viejos conocidos (menuda sorpresa con *The World Ends with You*). ¿Y qué decir de Nintendo Labo? Es un concepto fascinante, que podría ampliar aún más la audiencia de Switch.

@Roberto_JRA

SUMARIO Nº 319

30 REPORTAJE

LOS 10 JUEGOS MÁS ESPERADOS

En 2018 nos tienen que llegar algunos juegos que llevamos mucho esperando: examinamos su desarrollo



52 ANÁLISIS

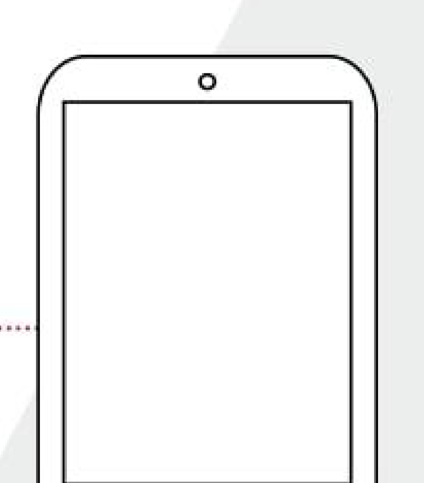
MONSTER HUNTER: WORLD

Capcom nos invita a una monstruosa cacería a la que hemos sido incapaces de decir que no

SÍGUENOS EN:

www.hobbyconsolas.com

www.facebook.com/hobbyconsolas
@Hobby_Consolas
https://www.instagram.com/hobbyconsolas/
http://www.youtube.com/user/HobbynewsTV



HOBBY CONSOLAS EN FORMATO DIGITAL

También nos puedes leer en tu PC, Mac, tablet o smartphone.

Bájate la app iKiosk para tu iPad o entra en es.zinio.com y www.kioskoymas.com



46 ANÁLISIS

DRAGON BALL FIGHTERZ

Goku y compañía dan el do de pecho con un juego de lucha que es de lo mejorcito de esta generación



70 REPORTAJE

UN AÑO PARA RECORDAR

Datos, cifras y tendencias de la industria en España en 2017



98 AVANCE

METAL GEAR SURVIVE

Ya hemos probado el peculiar regreso de la saga



40 REPORTAJE

FAR CRY 5

La saga de Ubisoft regresa a nuestras consolas con una entrega que pondrá a prueba nuestra fe

ACTUALÍZATE

*Ponte al día con las **diez noticias** más relevantes del último mes* >>



MARIO TENNIS ACES

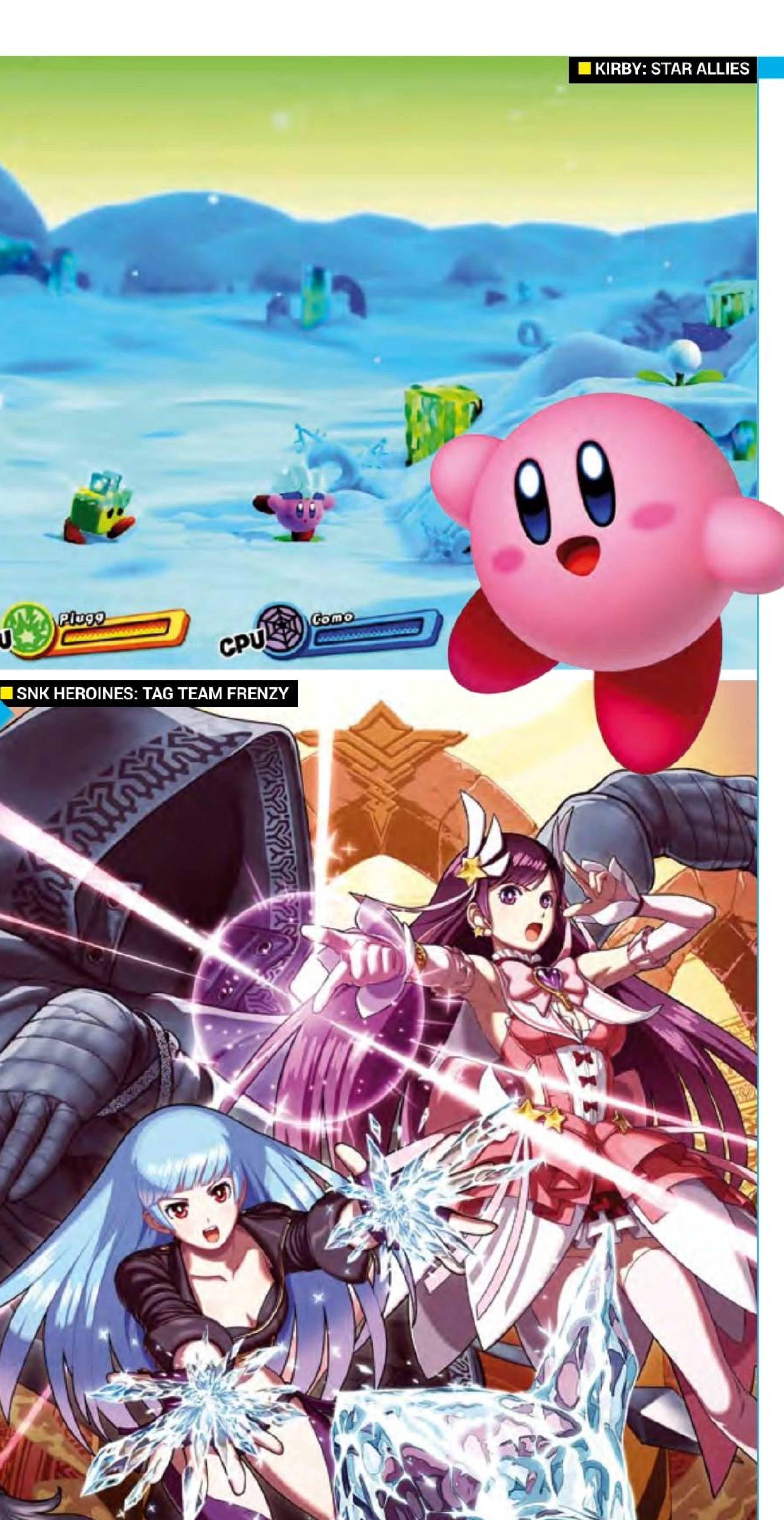
DONKEY KONG COUNTRY: TROPICAL FREEZE

THE WORLD ENDS WITH YOU: FINAL REMIX

HYRULE WARRIORS: DEFINITIVE EDITION

LUCHA DE SNK

SNK está apoyando a Switch con fuerza. En el Direct, además de anunciar un título de nuevo cuño, se informó que *Art of Fighting 2* pasaba a estar disponible en la eShop sobre la marcha, uniéndose a *King of Fighters '98, Metal Slug 3...*



KIRBY: STAR ALLIES

SNK HEROINES: TAG TEAM FRENZY

1



ANUNCIOS / SWITCH

Nintendo perfila el corto plazo

Por sorpresa, en un Direct Mini, la Gran N anunció dos nuevos juegos exclusivos para Switch, varias conversiones y algunas fechas venideras

Nada más empezar el año, Nintendo se sacó de la chistera un Direct Mini que sirvió para definir los próximos meses de Switch. En materia multiplataforma, se anunciaron sendas conversiones de *Dark Souls* e *Ys VIII: Lacrimosa of Dana*, para el 25 de mayo y verano, respectivamente. También se confirmó la fecha de *PayDay 2*, que llegará el 23 de febrero.

Sin embargo, lo mejor del Direct fueron los muchos juegos exclusivos que estuvieron presentes, casi todos ellos desconocidos hasta ahora. El único que estaba anunciado previamente era *Kirby: Star Allies*, que ya está a la vuelta de la esquina, pues sale el 16 de marzo. En cambio, nada se sabía de *Mario Tennis Aces*, que se lanzará en primavera y con el que Camelot buscará resarcirse, tras la decepcionante entrega de Wii U. Tampoco se había oído hablar nunca de *SNK Heroines: Tag Team Frenzy*, un juego de lucha que enfrentará en verano a varias féminas de los arcades de la mítica compañía.

Por otra parte, Nintendo seguirá recuperando el catálogo de Wii U para darle una segunda oportunidad en Switch. Así, el 4 de mayo, desembarcará la remasterización de *Donkey Kong Country: Tropical Freeze*, con el surfero Funky como personaje controlable. En primavera, será el turno de *Hyrule Warriors: Definitive Edition*, que incluirá nuevos contenidos inspirados en *Zelda: Breath of the Wild*. Y eso no es todo: habrá otra remasterización... pero de un juego de DS, como es *The World Ends with You: Final Remix*, con su jugabilidad rítmica y sus diseños de Tetsuya Nomura. Nintendo cumplirá con creces su política de ofrecer, al menos, un juego al mes.

WEB Tanis_SC

“No veo criticable que haya refritos, remasters o como queráis llamarlos, si los que tuvimos Wii U supondremos un 10% del público que ahora tiene Switch.”

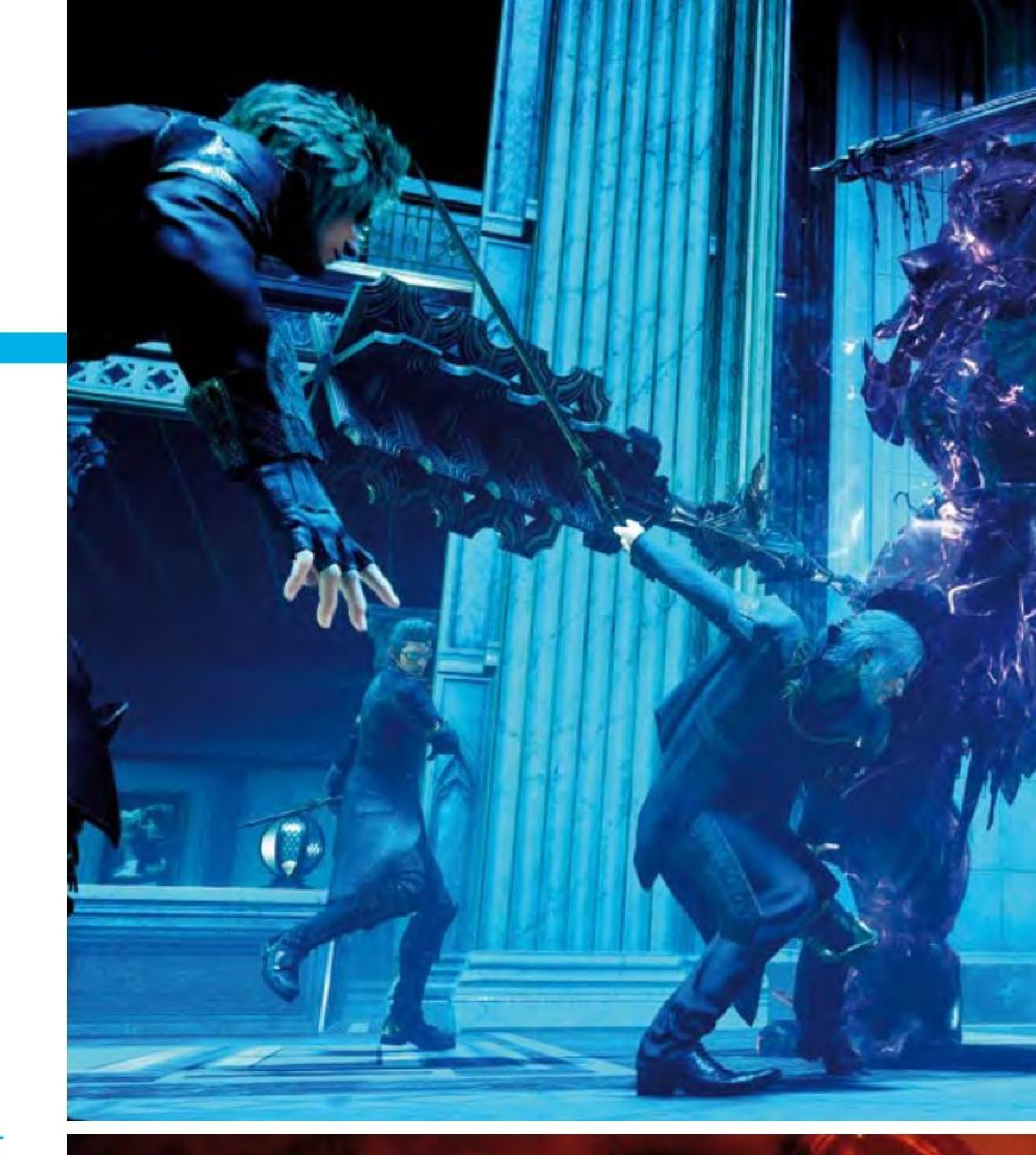
KIRBY, DONKEY KONG, MARIO TENNIS E HYRULE WARRIORS LLEGAN A SWITCH EN PRIMAVERA



ANUNCIO ■ PS4 - XBOX ONE

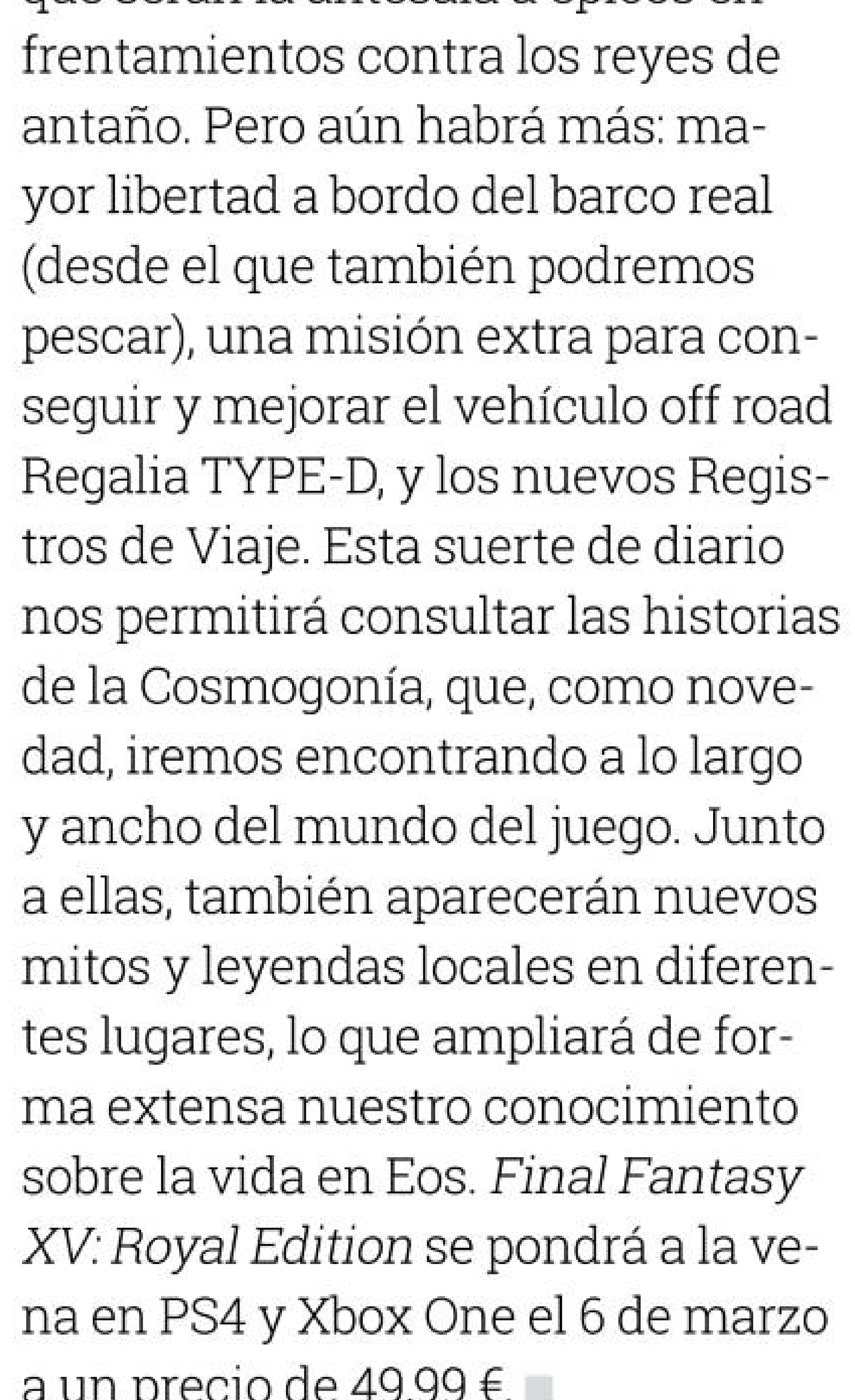
Final Fantasy XV llega con la edición más completa

Disponible el 6 de marzo, la *Royal Edition* incluirá todo el contenido del pase de temporada, las actualizaciones gratuitas y algunos elementos totalmente nuevos



Square Enix ha anunciado oficialmente *Final Fantasy XV: Royal Edition* para PS4 y Xbox One. Esta edición especial de la aventura protagonizada por Noctis será la más completa editada hasta la fecha, ya que incorporará todos los DLC disponibles, entre los que destacan los episodios Prompto, Ignis y Gladiolus. Además, esta versión incluirá "de serie" todas las actualizaciones que ha recibido el juego desde su salida, por lo que su rendimiento será óptimo desde el primer momento.

Por si esto fuera poco, la *Royal Edition* también añadirá un buen número de novedades, como la vista en primera persona, que nos permitirá explorar desde una perspectiva totalmente nueva el mundo de Eos, incluyendo las Ruinas de la ciudad de Insomnia. Este mapa extra será otra de las novedades, y contará con misiones exclusivas y enemigos como Omega y Cerbero,



que serán la antesala a épicos enfrentamientos contra los reyes de antaño. Pero aún habrá más: mayor libertad a bordo del barco real (desde el que también podremos pescar), una misión extra para conseguir y mejorar el vehículo off road Regalia TYPE-D, y los nuevos Registros de Viaje. Esta suerte de diario nos permitirá consultar las historias de la Cosmogonía, que, como novedad, iremos encontrando a lo largo y ancho del mundo del juego. Junto a ellas, también aparecerán nuevos mitos y leyendas locales en diferentes lugares, lo que ampliará de forma extensa nuestro conocimiento sobre la vida en Eos. *Final Fantasy XV: Royal Edition* se pondrá a la venta en PS4 y Xbox One el 6 de marzo a un precio de 49,99 €. ■



WEB mitowp

“Por desgracia, hoy en día, hay que esperar más o menos un año para comprar algunos juegos, que es cuando vienen completos.”





■ Nuevos ataques, como las acciones Armiger Unleashed, también se estrenarán en esta edición de *FFXV*.





Todo el contenido descargable aparecido hasta la fecha estará disponible en esta *Royal Edition*.



Cerbero será uno de los enemigos a los que nos enfrentaremos en las Ruinas de la ciudad de Insomnia, el mapa extra incluido.



3





La búsqueda del realismo a la hora de representar el Dakar será una de las prioridades.

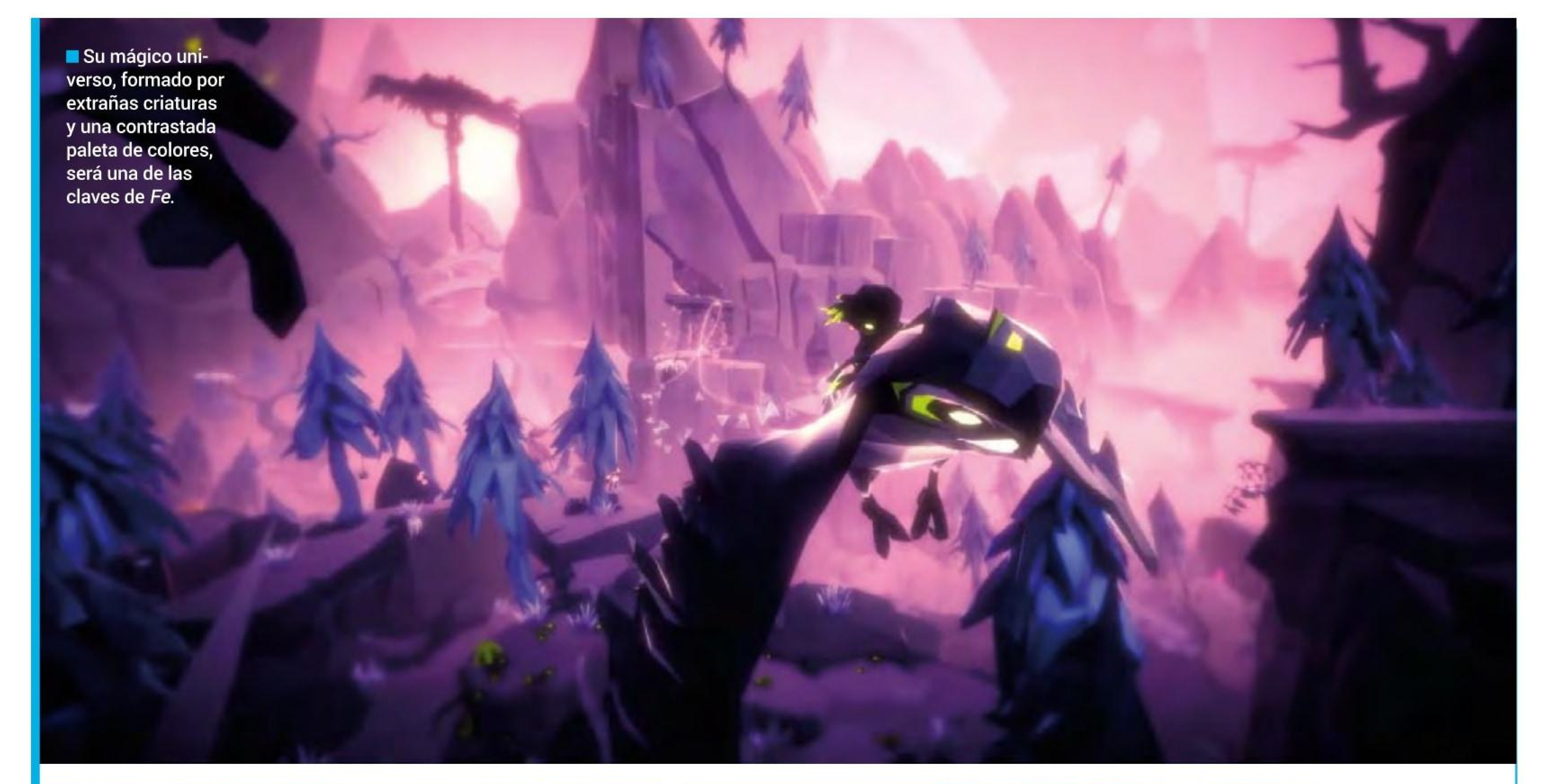
Habrá cinco tipos de vehículos, y cada uno de ellos tendrá un comportamiento muy diferente.

ANUNCIO / PS4 - XBOX ONE - PC

El Rally Dakar 2018 contará con su videojuego oficial

Representará esta durísima competición de motor a través de un enorme y variado mundo abierto

Cuando leáis estas líneas, el Rally Dakar 2018 habrá concluido, culminando su competición en la etapa número 14, que transcurrió en Córdoba (Argentina). Si sois seguidores de esta mítica prueba, que este año ha hecho recorrer a sus pilotos casi 9.000 kilómetros campo a través, atravesando dunas y ríos, y superando unas condiciones climatológicas de lo mas adversas, sabed que pronto podréis emularles gracias a su videojuego oficial. Desarrollado por el estudio Bigmoon Entertainment, *Dakar 18* buscará transmitir todas las sensaciones de esta titánica prueba a los jugadores de PS4, Xbox One y PC. Para lograrlo, sus creadores están desarrollando el que, según aseguran, será "uno de los mundos abiertos más grandes jamás creados para un juego de carreras". El estilo de conducción buscará el realismo por encima de todo, por lo que también están trabajando muy duro en representar las diferentes físicas de los vehículos que disputan el Dakar, o lo que es lo mismo, motocicletas, coches, camiones, quads y SxS, sobre las superficies más diversas. Todos estos vehículos, y sus pilotos, estarán presentes en el juego y, por supuesto, su representación será muy fidedigna, gracias a la licencia oficial. Respecto a sus modos, sabemos que el juego contará con un gran componente multijugador online, pero también con un amplio modo para un único jugador. ■


Su mágico universo, formado por extrañas criaturas y una contrastada paleta de colores, será una de las claves de *Fe*.




Fe ha sido desarrollado por Zoink!, creadores de *Stick it to the Man!* y *Zombie Vikings*.

4

NUEVOS DATOS | PS4 - XBOX ONE - SWITCH - PC

Fe, el místico indie de EA Originals, ya tiene fecha de lanzamiento

La aventura de exploración y plataformas en 3D se estrenará el 16 de febrero en PS4, Xbox One, Nintendo Switch y PC

Fe, el videojuego independiente del estudio sueco Zoink! y que será editado por Electronic Arts dentro de su iniciativa EA Originals, ya cuenta con fecha de lanzamiento: saldrá a la venta en PS4, Xbox One, PC y Switch el 16 de febrero. Esta aventura de desarrollo libre con toques plataformeros destacará por su precioso apartado artístico, que apostará por una minimalista estética "low poly" y una oscura paleta de colores. En *Fe*, manejaremos a un pequeño cachorro de una especie desconocida que tendrá que sobrevivir en un fascinante bosque nórdico. Para hacerlo, exploraremos de forma libre cada rincón de la espesura, saltando, planeando y excavando para descubrir nuevos caminos. Muchas de estas rutas estarán bloqueadas de inicio, lo que nos obligará a interactuar con las criaturas amistosas con las que nos encontremos para aprender su mágico canto, capaz de provocar distintas reacciones en el entorno. Interactuar con estos seres, por ejemplo cantando a coro, será fundamental para descubrir todos los secretos de la historia de *Fe*, que, sin palabras y sólo a través del sonido, promete albergar una fuerte carga emotiva. En la versión para Switch, cada canto irá acompañado de una vibración HD diferente, lo que hará que tengamos que estar muy atentos a las sensaciones que nos transmitan los Joy-Con. Disponible sólo en formato digital, *Fe* promete ser un juego único en su especie. Atentos.


WEB Nami_Shadow

"Fe va a ser la poesía de Electronic Arts en 2018. Por cosas como ésta, aún creo en la industria del videojuego."

5





LANZAMIENTO / PS4

Gángsters y aliens en una aventura en blanco y negro

Timothy vs the Aliens, del estudio valenciano Wild Sphere, se pondrá a la venta el 31 de enero con el apoyo de Sony

El 31 de enero, se lanza en PS Store, por 19,99 €, esta aventura de peculiar ambientación, que nos pondrá en la piel del rudo gángster Timothy, quien debe enfrentarse a la avanzadilla de una invasión alienígena. Ambientada en un mundo abierto de estética "noire", *Timothy vs the Aliens* tiene en su puesta en escena uno de sus principales atractivos. Y es que nos moveremos libremente por una ciudad enteramente en blanco y negro, en contraste con los coloridos alienígenas que tratan de invadirla. Para luchar contra ellos, Timothy dispondrá de un arsenal muy acorde a su profesión, en el que no faltan las "herramientas" de todo gángster que se precie: ametralladora, escopeta, mágnum, revólver... Además, podrá recorrer el escenario pilotando cualquier vehículo que encuentre a su paso. Todo, en un desarrollo que mezcla humor negro con acción, conducción y puzles, y que nos invitará a ir cumpliendo las misiones que nos encarguen los excéntricos habitantes de esta particular ciudad.

Timothy vs the Aliens se pondrá a la venta con la colaboración de PlayStation Talents, el programa integral de apoyo al desarrollo local de videojuegos, puesto en marcha por PlayStation España en 2015. ■

Las cifras del mes



25

millones de dólares se recaudaron en forma de crowdfunding para videojuegos en 2017

73.600.000

son las unidades que lleva vendidas ya PS4, tras acumular 5,9 millones en diciembre

7.672

es la cifra de nuevos videojuegos que se publicaron en Steam en 2017



500.000

unidades suma *Dragon Ball Xenoverse 2* en Switch, lo que podría acercar a *DB FighterZ* a la consola en un futuro



40

millones de jugadores es la barrera que ya ha superado *Fortnite*, igual que *Rocket League*

4.800.000

unidades vendió Switch en EE.UU. en sus primeros diez meses, lo que la convierte en la consola más rápidamente vendida allí



3

millones de jugadores forman ya parte de la comunidad de *PUBG* en Xbox One, en sólo un mes

20.000.000

de jugadores tienen *Call of Duty: WWII*. La versión de PS4 es la más exitosa (12 millones), seguida de la de Xbox One (7)





ENTREVISTA / PS4 - XBOX ONE - PC

"Esperamos que sea la entrega que rompa moldes en Occidente"

Hablamos con Fujioka Kaname y Yuya Tokuda, codirectores de Monster Hunter World, un juegazo con el que Capcom quiere cazar al público de todo el planeta

¿Qué cambios ha supuesto en el equipo de desarrollo el hecho de que el lanzamiento sea mundial?
Yuya Tokuda. En el pasado, como lanzábamos primero la versión japonesa y la localizábamos más tarde, el equipo de traducción estaba separado del de desarrollo, pero, con un lanzamiento global simultáneo, lo incluimos en el equipo desde el primer momento. Es el equipo más grande que ha trabajado nunca en un *Monster Hunter*. Tenemos en torno a 400 miembros internos y unos 300 en compañías externas.

La saga ha salido en dos portátiles como PSP y 3DS durante muchos años, pero, ahora, vuelve a sobremesa. ¿Qué expectativa tenéis para esta entrega? ¿Venderá igual de bien?
Fujioka Kaname. Esperamos que ésta sea la entrega de la saga que, finalmente, rompa moldes en Occidente. Espero que alcance las mismas cifras que las entregas portátiles y que sea el mayor *Monster Hunter* que ha habido en el mundo.

¿Qué le diríais a la gente que nunca se ha atrevido a entrar en la saga debido a su dificultad, teniendo en cuenta que esta entrega parece pensada para ser más accesible?
YT. Le diría que es la mejor oportunidad para entrar en el mundo de *Monster Hunter*. Con el feedback del pasado, hemos aprendido que la curva de dificultad de las primeras horas de juego era muy empinada. Había muchas cosas que aprender y era difícil de entender. Hemos intentado que esa curva sea más amable con los jugadores hasta llegar a lo mejor de la jugabilidad. Una forma de lograrlo es el hecho de que, por primera vez, hay personajes con voces, en castellano en el caso de España, de modo que, mientras juegas, te hablan para que sepas qué tienes que hacer. También hemos integrado tutoriales en las misiones, de modo que, progresando en la historia, vas entendiendo cómo funciona *Monster Hunter*, cómo usar las armas... Finalmente, los controles de la saga han sido siempre muy "únicos" y quizá difíciles de entender, en comparación con otros juegos. Nos hemos tomado nuestro tiempo para revisarlos. Se siguen sintiendo como los de *Monster Hunter*, pero hay mejoras que hacen que la gente acostumbrada a otros juegos pueda "transferir" su habilidad y familiarizarse más rápido.

Por el contrario, ¿qué les diríais a los veteranos que piensan que esta

FUJIOKA KANAME
YUYA TOKUDA

En los últimos años, era el productor Ryozo Tsujimoto quien ponía cara a la saga ante la prensa, pero, en esta ocasión, les ha cedido ese papel a los directores Fujioka Kaname y Yuya Tokuda, a los que pudimos entrevistar en Madrid. El primero trabaja en la saga desde la entrega inicial, mientras que el segundo se unió con *Monster Hunter G*.

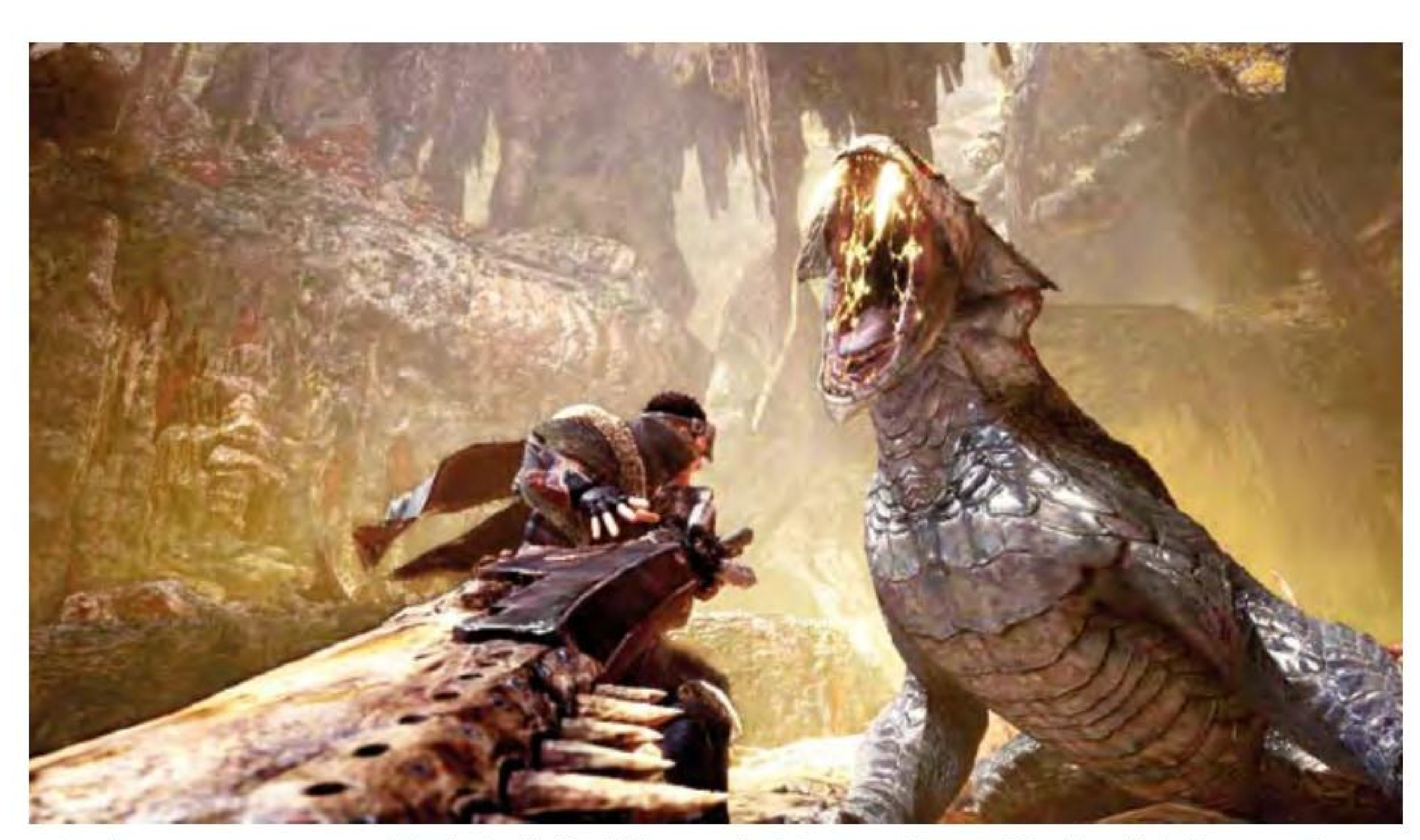
“Hemos mantenido el núcleo jugable igual de desafiante que siempre: lo que cambia es la forma de acceder a él”

entrega puede ser menos desafiante que las anteriores?
FK. A los fans que estén preocupados por tantos cambios les diría que confíen en nosotros y no se preocupen. Sabíamos que teníamos que refinar y mejorar cosas para acercarnos a una mayor audiencia, pero no vamos a tirar el legado de la saga por la borda. Hemos mantenido el núcleo jugable igual de desafiante que siempre. Lo que cambia es el recubrimiento, la forma de acceder a ese núcleo, para que sea más sencillo subirse a bordo. Llevamos mucho tiempo con la saga y sabemos lo que la hace divertida y lo que les gusta a los fans, así que no deben preocuparse: *Monster Hunter World* les encantará.

¿Considerasteis la opción de meter armas nuevas o recuperar las fases acuáticas de *Monster Hunter Tri*?
YT. Ambas cosas podrían haber sido añadidas, pero, por ejemplo, en el caso de las armas, aunque consideramos tener una decimoquinta, nos centramos en refrescar las catorce existentes y revisarlas para que el control se sienta mejor y haya nuevos movimientos, combos y formas de jugar. Hay tantas cosas por descubrir que no sentimos que necesitáramos una más. En cuanto al combate subacuático, usando un prototipo de lo que acabaría siendo el Bosque Primigenio, teníamos la idea de que fuera un ecosistema que se sintiera vivo. Cuando vimos lo divertida que era la jugabilidad, nos dimos cuenta de que no hacía falta algo así como un factor añadido, pues el mundo en sí ya era ese factor añadido.

¿Por qué se han suprimido los estilos de caza añadidos en *Generations*?
FK. *Monster Hunter 4 Ultimate* fue la última entrega canónica antes de *World*, pero *Generations* lo consideramos más bien una celebración con mucho fan service, pues, por aquel entonces, se cumplía el décimo aniversario de la saga, y queríamos conmemorar su historia con algo especial. Por eso, añadimos un poco más de acción con los estilos de caza o monstruos más llamativos. Aquí, queríamos volver a los estándares de *Monster Hunter*, revisándolos desde cero. Este juego va a servir como base para el potencial futuro de la saga.

La saga se ha caracterizado por no tener DLC de pago. ¿Vais a mantener la misma política?
FK. Vamos a seguir con la tradición de ir añadiendo contenido gratuito. Creemos que introducir misiones de pago sería frustrante para la comunidad, que quiere disfrutar del juego junta durante mucho tiempo. De hecho, ya hemos anunciado el primer contenido, que llegará en primavera.
YT. Nuestro planteamiento es no hacer pagar por nada que modifique el juego. Vamos a mantener siempre esa política de que los contenidos postlanzamiento sean gratuitos. ■



■ Probamos a preguntar si habrá edición Ultimate de *Monster Hunter World* o si el *Monster Hunter XX* de Switch (versión ampliada de *Generations*) llegará a Occidente... pero no hubo respuesta.

Las frases del mes



“Aplaudo a quienes han trabajado en Zelda por el coraje de trastear en una fórmula intocable”

Ken Levine. Creador de *BioShock*

“El coste de hacer un título para un jugador se ha multiplicado por diez desde hace una década”

Thomas Puha. Jefe de comunicación de Remedy Entertainment

“Si un juego lleva 3-4-5 años desarrollarse y yo tengo 53, ¿cuántos me quedan? Quiero asegurarme de tomar las decisiones correctas”

Amy Hennig. Exdirectora del proyecto de *Star Wars* de Visceral Games



“Si tenemos la ocasión, el objetivo será lanzar PUBG en todas las plataformas posibles”

Chang Han Kim. Vicepresidente de PUBG Corporation



“No es algo malo, pero, para mí, hacer un juego de mundo abierto es igual que hacer deberes”

Cory Barlog. Director de *God of War*



“Mario + Rabbids me recordó cuánto tengo que aprender aún como diseñador de juegos”

Jake Solomon. Director creativo de la saga XCOM



“Querría un Final Fantasy que cada jugador pudiera disfrutar como quisiera”

Hajime Tabata. Director de *Final Fantasy XV*

7









ANUNCIO / 3DS

Detective Pikachu se estrena en Europa el 23 de marzo

El juego, que salió en Japón en 2016, incluirá todo el contenido del original y varios capítulos extra, que ampliarán la historia de este peculiar dúo

The Pokémon Company y Nintendo han anunciado que *Detective Pikachu* llegará a las 3DS europeas el 23 de marzo. Este spin-off de la saga *Pokémon* se estrenó el 3 de febrero de 2016 en la eShop japonesa, sorprendiendo al público nipón por su carismático dúo protagonista y por su original propuesta. También en la versión europea, que contará con subtítulos en español, el juego estará conducido por un Pikachu con grandes dotes de detective y un carácter de lo más controvertido. Sus irreverentes frases, repletas de mala baba y humor a partes iguales, las vivirá de primera mano Tim Goodman, un joven humano que contará con la capacidad de comprender todo lo que dice este fondón, y gran amante del café, detective amarillo. Ambos personajes deberán colaborar para esclarecer la desaparición del padre de Tim en Ryme City, la ciudad donde transcurrirá la trama. Esta situación dará pie a un desarrollo totalmente enfocado en la investigación, que nos instará a recorrer las calles de la ciudad mientras hablamos con sus habitantes y recolectamos todo tipo de pistas. Fijarnos en cada detalle del entorno será la clave para avanzar en nuestras pesquisas, en las que no faltarán encuentros con otros Pokémon y momentos de acción, que se solventarán con sencillos quick time events. Junto al juego, que estará disponible en formato físico y digital, y que incluirá nuevos capítulos respecto a la versión japonesa, se pondrá a la venta un amiibo de edición limitada de lo más especial. Ni más ni menos que una versión del Pikachu detective del juego de casi 14 cm. de alto, el doble que el resto de los amiibo disponibles. El uso de esta figura NFC nos permitirá visualizar todos los "Momentos Pikachu", o escenas más ocurrentes, de los capítulos ya completados, incluidos aquéllos que, por falta de investigación, pasamos por alto. Por último, y aunque no tendrá gran relación con este juego, recordad que ya se ha confirmado que en 2019 se estrenará la película de acción real "Detective Pikachu", que estará protagonizada nada menos que por Ryan Reynolds. ■



8

Pedalear a toda velocidad sobre una bicicleta estática era la mecánica que proponía este arcade inédito de ciclismo.



ANUNCIO / ARCADE

Aparece un arcade de 1995

Se recupera una recreativa inédita desarrollada hace veintitrés años

RetroAcción, la asociación dedicada a la divulgación de la informática y los videojuegos clásicos, ha protagonizado un acontecimiento único: nada menos que la recuperación de *Last KM*, un arcade de ciclismo desarrollado por el estudio donostiarra Zeus Software para Gaelco en 1995. El juego, alojado en una placa Jamma y en una versión prácticamente final, se creía desaparecido y nunca llegó a ver la luz en los salones recreativos. Ha sido el propio programador del título, Ricardo Puerto, el que ha entregado esta joya a los responsables de RetroAcción. Inspirado en otros arcades patrios de la época, como *Perico Delgado Maillot Amarillo* (1988) y *Tour 91* (1991), ambos de Topo Soft, *Last KM* estaba pensado para ser jugado en dos bicicletas estáticas conectadas a su mueble. Además, Ricardo Puerto también ha desvelado que el juego se programó en cuatro semanas y que, en su desarrollo, se utilizaron las herramientas creadas para *Biomechanical Toy*, el shoot'em up lanzado en 1995 por Gaelco. ■

Pulsa Start


Por **Alberto Lloret**
@AlbertoLloretPM



"LA GENERACIÓN DE LOS REFRITOS Y REMASTERS"

Será porque soy pobre como una rata y no puedo permitirme comprar todos los juegos que quiero (que no son pocos), pero cada vez que leo que las máquinas actuales sólo reciben remasters y refritos, se me suele descolgar una sonrisa de la cara. Entiendo el punto de partida de esa forma de pensar, y más si cabe, con los recientes lanzamientos. ¿Que ahora llega *Dark Souls* a Switch, PS4 y Xbox One? ¿Y *Tropical Freeze, The World Ends with You* (de DS) y *Bayonetta 1* y *2* para Switch? ¿Y a PS4 *Shadow of the Colossus*? ¿Y qué me dices de *Assassin's Creed Rogue*? Sí, es innegable que muchos anuncios recientes son de juegos que fueron lanzados en la anterior generación... pero eso no impide que convivan con lanzamientos 100% originales, como *Monster Hunter World, Dragon Ball FighterZ, Lost Sphear, Metal Gear Survive, The Inpatient* o *Fe*. Y eso destacando sólo los más "gordos" de enero y febrero, porque hay muchos otros, y más aún en los meses posteriores. Entiendo que la percepción inicial puede ser justo esa: que siempre están dando las vueltas algunos viejos nombres conocidos... Pero, haciendo introspección, mirándonos el ombligo, ¿de verdad los hemos jugado todos en sus plataformas originales? Hablando de mi propia experiencia, la respuesta es un NO rotundo. No por falta de ganas, sino de tiempo. Algunos los compré en sus ediciones originales, como *Dark Souls*, pero, por falta de tiempo y/o paciencia, no he podido dedicarles las horas necesarias y acabaron durmiendo el sueño de los justos (que, paradójicamente, es injusto en este caso). Pero no me cabe ninguna duda de que, ahora, con su relanzamiento en Switch, voy a ajustar esta cuenta pendiente. Entiendo que quien lo haya reventado ya probablemente no tenga esa necesidad (o sí, por jugarlo en portátil), pero quizá ése no es el público objetivo de esta versión. No todos los remasters que se lanzan lo hacen con el usuario que ya lo jugó en mente. En el caso de Nintendo, es aún más evidente. Yo pasé por caja con muchos de sus exclusivos de Wii U (como la *Climax Edition* de ambos *Bayonetta*) y, aunque algunos vendieron muy bien, como *Mario Kart 8*, sólo hay que ver las ventas que acumula *MK8 Deluxe* de Switch para entender que hay mercado, y que mucha gente que no los jugó en Wii U quiere hacerlo en la nueva consola. Entiendo la reticencia del que picó en Wii U, pero no es menos cierto que los indies, que crecen como la hierba en la eShop, son un gran pasatiempo mientras llegan los juegos "gordos".

Y qué queréis que os diga: hay juegos que son como los buenos libros y merecen ser "leídos" más de una vez. Es el caso de *Shadow of the Colossus*, pues, aunque ya lo he jugado en PS2 y PS3, volveré a zambullirme en su universo único. Pero tú no tienes por qué haberlo disfrutado igual que yo, ni querer volver a jugarlo... ■

> *"Sólo hay que ver las ventas de MK8 Deluxe para entender que hay mercado, y que quien no lo jugó en Wii U quiere hacerlo en Switch"*

9

ANUNCIOS / PS4 - ONE - SWITCH - PC

"Viejos" clásicos que vuelven remasterizados

Dark Souls y *Assassin's Creed Rogue* se actualizan para las consolas actuales

El último Nintendo Direct Mini confirmó algo que llevaba tiempo en los mentideros: el primer *Dark Souls* regresará el 25 de mayo con una edición remasterizada para Switch, que incluye todo el DLC y amplía su modo online a seis jugadores (cuatro en el original). Se moverá a 1080p y 30 fps en modo TV y 720p en portátil. Poco después, Bandai Namco confirmaba las versiones de PS4 y One (escalado hasta 4K y a 60 fps) y PC (hasta 4K y 60 fps), que tendrán un precio de 39,99 €. También se ha anunciado la edición *Trilogy* de PS4, por ahora sólo para Japón (y para los bolsillos adinerados, puesto que, al cambio, supera los 360 €), que incluye los tres juegos, una enciclopedia de cada título, un libro de arte conmemorativo, la BSO de cada juego, sendas figuras para sujetar los libros...

No es el único juego que volverá pronto en las consolas actuales. Ubisoft ha hecho lo propio con *Assassin's Creed Rogue*, la última entrega de PS3 y Xbox 360, que regresará el 20 de marzo en PS4 y One con gráficos mejorados y todo el DLC incluido. ■



El 25 de mayo, se lanzará *Dark Souls Remastered* para PS4, One, Switch y PC, con mejoras gráficas, todo el DLC y modo online para seis jugadores.



10

ANUNCIO / PS4 - PS VITA

Atlus volverá a lucir cuerpazo próximamente

La compañía japonesa ha anunciado *Catherine: Full Body*, una revisión de la obra de culto lanzada en PS3 y Xbox 360

El clásico de culto *Catherine*, que nos contaba los dilemas amorosos y morales de Vincent Brooks, va a tener una segunda oportunidad en PS4 y Vita. Esta obra de Atlus, los creadores de *Persona*, nos invitaba a explorar terrenos como el compromiso y la infidelidad, a través de nuestra relación con Catherine y Katherine, las dos féminas del juego, una nuestra prometida, la otra una joven que aparece en nuestra vida. Esta relación se va definiendo a través de diálogos, preguntas comprometidas y "pesadillas" (en forma de momentos de acción y puzles). Esta nueva edición *Full Body* añadirá nuevas situaciones y diálogos con ambas, e introducirá una nueva chica con su propia historia, Rin, lo que podría dar lugar a nuevas situaciones, incluido un triángulo amoroso. Por ahora, se desconocen el precio y la fecha de lanzamiento para Europa, aunque, en Japón, el primer tráiler ha levantado revuelo... ¿Será Rin transexual? ■

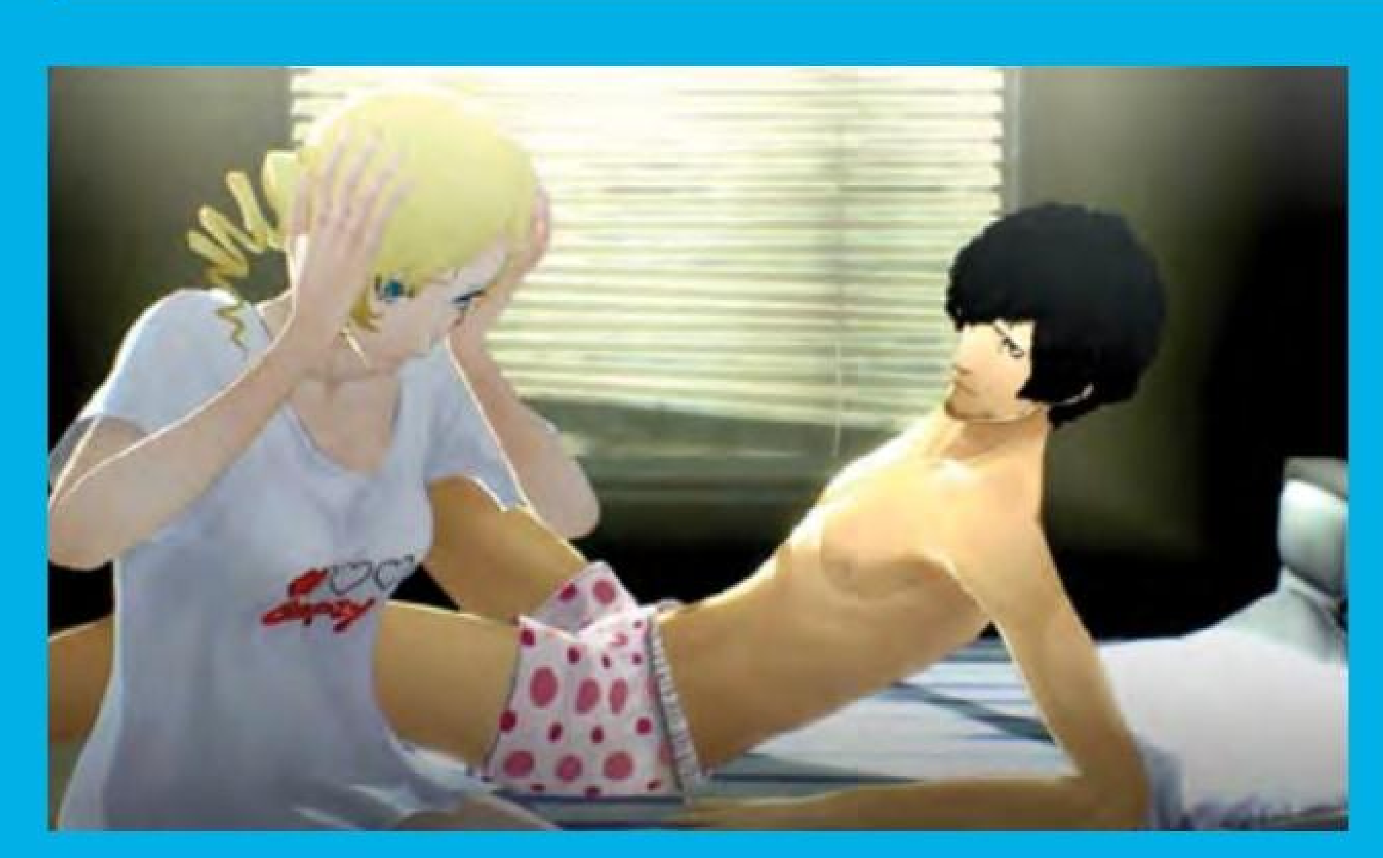




ASSASSIN'S CREED ROGUE REMASTERED



Japón es el único país que tiene la edición *Trilogy* confirmada, por ahora, para PS4 (incluye los tres *DS*, libros de arte, BSO...).





Amor, compromiso e infidelidad son los temas centrales de *Catherine. Full Body* podría introducir un personaje transexual a la fórmula.





Por **Rafael Aznar**
@Rafaikkonen



DIFICULTAD QUE LLENA DE ORGULLO Y SATISFACCIÓN

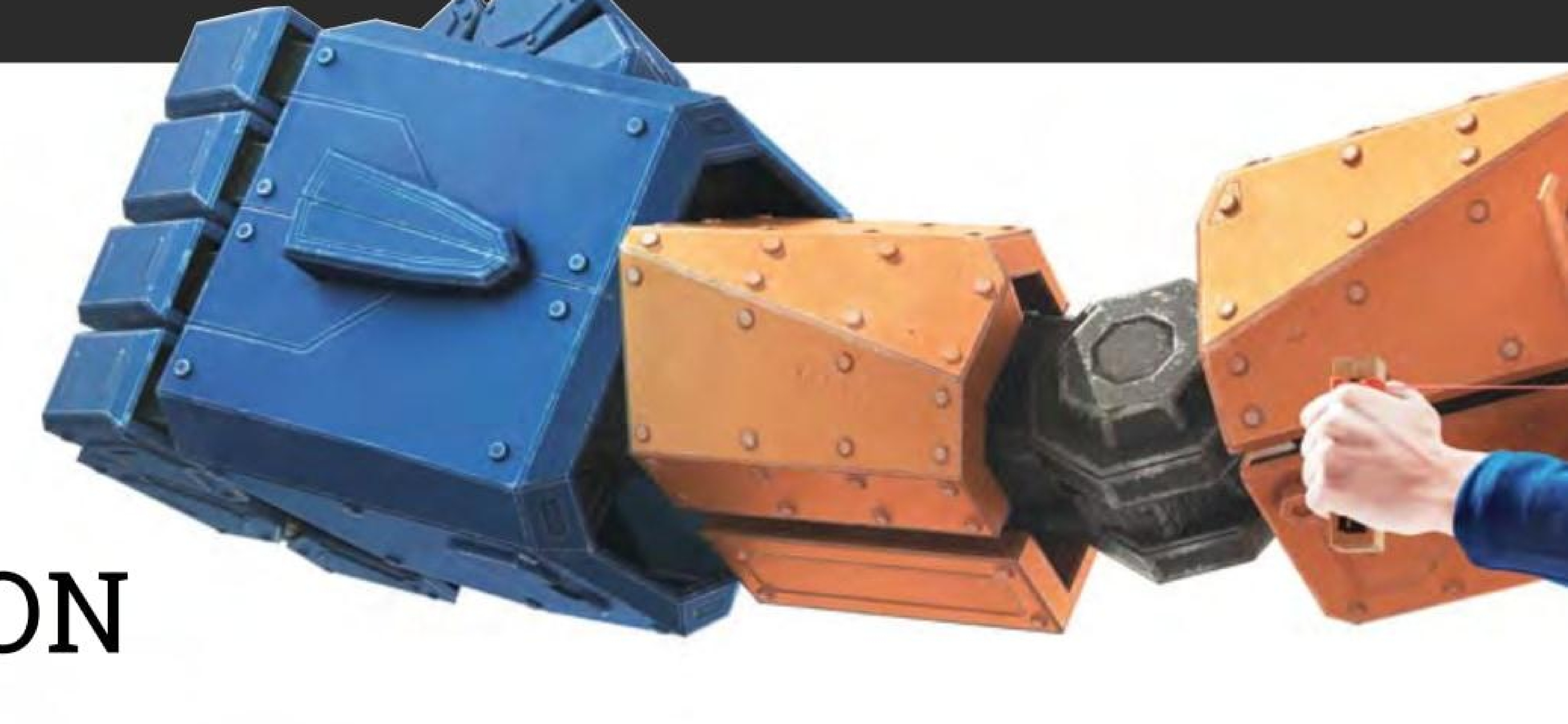
Cada vez que se anuncia un *Dark Souls* o derivado (como este mes con la remasterización o el pasado con *Shadows Die Twice*), siento envidia sana del entusiasmo que muestran los fans de la obra de From Software. En su día, intenté adentrarme en ese oscuro mundo con *Bloodborne*, pero aquello fue superior a mis fuerzas: no pude pasar ni del primer jefe. Y sé de mucha más gente a la que le ha sucedido lo mismo. Lo intenté un sinfín de veces, pero, al final, el tiempo es oro, así que lo desinstalé y aquí paz y después gloria. Me apena, porque sé que me estoy perdiendo obras maestras, pero ya me he inmunizado y, cuando se realizan anuncios como los citados, me trae sin cuidado. Tengo asumido que son títulos a los que no voy a poder jugar y ya está. Muchas veces, pienso en que no haría mal a nadie introducir un selector de dificultad, para que los mancos pudiéramos, al menos, fascinarnos con las historias de Hidetaka Miyazaki... Yo lo reconozco: si veo que un juego se me está atragantando, no tengo el más mínimo reparo en bajar la dificultad. Procuro no hacerlo, pero, si no hay más remedio, paso de dejarme los nervios y perder el tiempo. La edad no perdona: con lo que yo fui en los tiempos de Mega Drive con juegos como *The Revenge of Shinobi*...

Sin embargo, este mes, analizando *Monster Hunter World*, me he dado cuenta de que aplicarle tal medida inclusiva a un juego de From Software sería romper y deslavazar la experiencia. Por raro que parezca, la saga de Capcom, que también es de armas tomar y que conozco de pe a pa, es una de mis favoritas... y lo es, en buena medida, porque está construida en torno a lo difícil que resulta darles matarile a los monstruos. Si, de repente, se decidiera introducir un modo "turístico", se perdería toda la gracia, como el orgullo y la satisfacción que da cazar a un elefante, que diga a un Rathalos después de 40 minutos de lucha, siempre al filo del abismo. Recuerdo un berrido brutal de júbilo que di una vez después de pasarme una batalla que creía imposible. Y eso que la primera vez que jugué en PSP aquello me pareció un galimatías indescifrable, pero el hecho de tener que hacer una guía de *Monster Hunter Tri* para Wii me curtió...

Lo mismo podría decir del reciente *Cuphead*, que logré pasarme, aunque bien es cierto que es un tipo distinto de dificultad, que te predispone con facilidad al ensayo y error: en cuanto mueres, reapareces.

Al final, la clave está en si se te da bien jugar o no: a mí el estilo de From Software con sus *Souls* se me atraganta sin remedio, igual que tampoco me va la estrategia, por ejemplo, pero, en cambio, me pirro con fruición por *Monster Hunter* y se me dan bien los juegos deportivos y los de velocidad. Habrá a quien le suceda justo lo contrario. No tiene por qué gustarte todo, ni siquiera las obras maestras.

> *“A mí el estilo de From Software con sus Souls se me atraganta sin remedio, pero, en cambio, me pirro con fruición por Monster Hunter”*



LA GRAN N NOS VUELVE A SORPRENDER CON NINTENDO LABO™

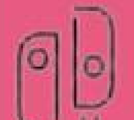
Bajo el lema de "juega, crea y descubre", Nintendo ha presentado una nueva forma de disfrutar con Switch que combina, de manera sorprendente, la tecnología de la consola con ¡la construcción en cartón!



CREA

Los Kits de Nintendo Labo incluyen todo lo necesario para el montaje de los Toy-Con y una tarjeta con los juegos y experiencias compatibles y las instrucciones.





JUEGA

Con tu Toy-Con montado, podrás disfrutar del juego compatible. Puede ser tocar el piano, pescar o manejar a un robot gigante, todo con ayuda de los Joy-Con.





DESCUBRE

Al comprender cómo funcionan los distintos Toy-Con y cómo reaccionan con la tecnología de los Joy-Con, podremos idear nuevas formas de jugar.



Si algo no puede sorprendernos de Nintendo, es su capacidad de encontrar nuevas formas de jugar... que sí que sorprenden. Podríamos hablar de Wii, de los amiibo o de la propia Switch y su concepto híbrido, y eso por no remontarnos demasiado en el tiempo. Pero el último invento de la compañía nipona ha logrado dejarnos perplejos por su originalidad y frescura.

Crea, juega, descubre

La noche del 17 de enero, Nintendo anunció lo que se ha dado en llamar "una nueva gama de experiencias interactivas con las que crear, jugar y descubrir, para inspirar a las mentes más creativas y los corazones más inquietos". Su nombre es Nintendo Labo, y se basa en combinar la tecnología de Switch (y especialmente de los Joy-Con) con las construcción en cartón. Sí, en cartón. Nintendo Labo ofrecerá distintos kits (ya hay dos anunciados para el 27 de abril) que incluirán las planchas de cartón y los materiales necesarios para crear nuestro propio periférico y el software para disfrutar de él de una manera diferente. Y, lo que aporta un valor añadido, al crear estos artilugios (llamados Toy-Con), descubriremos cómo funciona la tecnología detrás de Switch. Tanto es así, que la idea es que, tras haber montado nuestro Toy-Con (con distintos mecanismos en su interior), podamos saber cómo funcionan para inventar nuevas maneras de jugar con ellos.

De momento, los dos kits anunciados nos permitirán crear desde un piano que podremos tocar realmente (gracias a la cámara infrarroja del Joy-Con derecho, que detectará nuestras pulsaciones), al manillar de una moto o una especie de insecto teledirigido (el an-



LOS KITS

El 27 de abril, se pondrán la venta estos dos kits, a un precio que rondará entre los 70 y los 80 euros. Cada kit incluye su propia tarjeta de juego, con el software necesario para disfrutar de las experiencias, y todo el material preciso para montar los Toy-Con (cartón, pegatinas, gomas elásticas...). No nos hará falta más: ni pegamento, ni tijeras ni nada de nada.

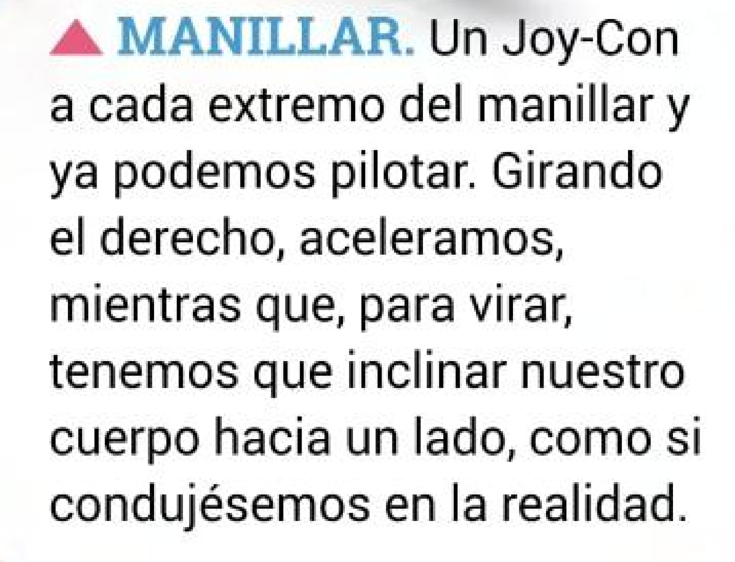
1 KIT ROBOT

Es el kit más caro (rondará los 80 euros), pero también el más grande y complejo. Un Joy-Con se inserta en la mochila y el otro en el visor que llevaremos en la cabeza, con lo que ya podremos tomar el control de un robot gigante y trasladarle nuestros movimientos. En esta ocasión, podremos disfrutar de las experiencias incluidas en la tarjeta de juego con nuestra Switch conectada a la tele.



2 KIT VARIADO

Permite construir cinco Toy-Con diferentes y la tarjeta de juego incluye las cinco experiencias para disfrutar de ellos.



▲ **MANILLAR.** Un Joy-Con a cada extremo del manillar y ya podemos pilotar. Girando el derecho, aceleramos, mientras que, para virar, tenemos que inclinar nuestro cuerpo hacia un lado, como si condujésemos en la realidad.

CASA. Una simpática criatura vive en esta casita. Podemos interactuar con ella (dándole de comer, por ejemplo) insertando distintos bloques que la cámara IR del Joy-Con derecho detectará. ▼

▲ **CAÑA.** Insertamos los Joy-Con en el mango de la caña y en el carrete. El sedal llega al soporte de Switch, en cuya pantalla veremos los peces que podemos pescar.

▼ **ANTENAUTA.** Insertamos los Joy-Con en los laterales del antenauta y, haciéndolos vibrar desde la consola, lograremos que se desplace.



▲ **PIANO.** Tras montar nuestro piano de trece teclas, insertamos Switch y el Joy-Con derecho, que identificará la tecla que pulsemos, gracias a su cámara infrarroja. Nuestra melodía sonará en los altavoces de Switch.

tenauta), que se moverá gracias a las vibraciones de los Joy-Con. Por supuesto, al ser creaciones en cartón, podremos personalizar a nuestro gusto cualquier Toy-Con y, de hecho, Nintendo también pondrá a la venta un kit de personalización, con pegatinas, cintas y plantillas, que rondará los 15 €. Aunque los "rotus" que tengamos por casa nos sirven igual.

¿Puede parecer muy para niños? Pues podría, pero estamos de sobra acostumbrados a que las innovaciones de Nintendo tengan ese toque infantil que, al final, atrapa a público de todas las edades. Nosotros estamos deseando probarlo y, si vosotros también queréis, apuntad que Nintendo ha puesto en marcha el Labo Workshop. Registraos en www.nintendo.es/nintendolabo y puede que allí compartamos ideas para mejorar nuestra caña de pescar... ■



Por Gustavo Acero
 @Gustarfox

EL SENSOR

Vuestro espacio interactivo de información, opinión y humor jugón >>

LA OTRA CARA DE LA ACTUALIDAD



Si te crees todo lo que te cuentan los medios, vas a tener que echarle un buen rato a estas diez noticias, porque la mitad son más falsas que una rupia de madera. ¿Juegas a adivinar cuáles?

1

LA OMS CONSIDERARÁ LA ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS UNA ENFERMEDAD MENTAL

La Organización Mundial de la Salud incluirá la adicción a nuestro noble hobby en la Clasificación Internacional de Enfermedades, como un problema de salud mental. Para diagnosticar si una persona padece esta nueva afección, el organismo de la ONU establece una patología de tres síntomas: el descontrol sobre el juego (frecuencia, intensidad, duración de las partidas, no saber cuándo parar), la tendencia a priorizar los videojuegos por encima de otros intereses y la persistencia en la rutina a pesar de las consecuencias negativas que ésta pueda acarrear. La industria del videojuego ha mostrado su disconformidad y ha solicitado a la organización que recapacite a través de la Entertainment Software Association: "La OMS sabe que los videojuegos no son adictivos, y etiquetar a los jugadores de esa forma desvirtúa verdaderas enfermedades mentales, como la depresión o el trastorno por ansiedad", argumenta, equiparándolos a cualquier otro aficionado de otras formas de entretenimiento. Pues eso, que queremos una segunda opinión y una piruleta de Harley Quinn al salir de la consulta.

■ TODOS A ARKHAM ASYLUM ■ "PIRAOS"

Pág. 18

LA OTRA CARA
La que se te quedará leyendo

Pág. 22

LA COMUNIDAD
En otras palabras, ¿tú que opinas?

¡PARTICIPA!

Queremos que nos ayudéis a hacer esta sección. Contamos con vuestra participación en los distintos apartados que la componen, así que estaremos atentos a todos los comentarios, aportaciones y respuestas que nos dejéis en la web y en nuestras redes sociales. ¡Os esperamos allí!

www.facebook.com/hobbyconsolas
@Hobby_Consolas

LOS eSPORTS SERÁN RECONOCIDOS COMO DISCIPLINA OLÍMPICA

Si piensas que los eSports son cualquier cosa menos un deporte, no sigas leyendo o te va a echar humo el pebetero. Primero, porque los portadores de la Antorcha Olímpica en los JJ.OO. de Invierno 2018 que tendrán lugar en Pyeongchang (Corea la "buena"), será un equipo profesional de *League of Legends*. Y, segundo, porque el Comité Olímpico Internacional acaba de reconocer los eSports como deporte olímpico al mismo nivel que el atletismo, la natación o la equitación de cara a los Juegos de Tokio 2020, donde equipos de "eGamers" de todo el mundo lucharán por el oro olímpico en *DOTA 2*, *Counter-Strike: Global Offensive*, *StarCraft II*, *HearthStone* o el citado *LoL*, adelantándose así a la propuesta de Los Ángeles 2024 ante el bajón de audiencia joven en Rio 2016. Mario y Sonic fueron unos visionarios.

■ VOY ENTRENANDO ■ NO JJ.OO. DÁIS



Tras décadas de "shippeo", Mario y Peach se quieren sólo como amigos.

Shippeo. Dícese de la afición por emparejar a personajes de ficción afines entre sí. *Pagafantas.* Dícese del fontanero, que, a través del canal oficial de YouTube "Play Nintendo", aclara que entre él y Peach sólo hay amistad, al igual que con Pauline. Vamos guardando los amiibos de boda.

☐ SIEMPRE NOS QUEDARÁ LUIGI ☐ NO SE LO CREE NI ÉL





SE GASTA TODO EL SUELDO DE SU MADRE EN MICROPAGOS DE *FIFA 18*

Lo de los DLC no sale tan caro si te los paga tu madre, sobre todo si ella no lo sabe. Una pobre señora de la localidad irlandesa de Cork es ahora más pobre tras comprobar que su hijo, de catorce años, se había fundido todo su sueldo del mes y la paga extra de Navidad en contenidos descargables de *FIFA 18* con su tarjeta de débito, cuyo número había quedado almacenado en su cuenta de PS Store. Según su progenitora, el zagal "no comprendía que los puntos costaban dinero real. Cuando juegas, no se te avisa de que esos elementos cuestan dinero", se lamentaba, aunque Sony no puede hacer nada por devolverle su dinero. El joven se pasó días sin salir de su habitación, ni siquiera para ir a clase, imaginamos que jugando al *FIFA*.

☐ LA MADRE QUE LO FICHÓ ☐ SI NO SALIÓ EN 'JUGONES', ES FALSO

5

EL EJÉRCITO DE EE. UU. CREA UN SIMULADOR DE TIROTEOS EN COLEGIOS

Un shooter donde puedes controlar al profesor desarmado de un colegio, al policía que evita una masacre... o al terrorista para disparar a los estudiantes que pilles por delante mientras gritan despavoridos. Si lo hubiese desarrollado Rockstar, el escándalo sería universal, pero como lo han creado el ejército y el Departamento de Seguridad Nacional de Estados Unidos, aquí paz y después gloria. El objetivo del juego es "simular situaciones de estrés" para ayudar a los profesores a reaccionar en un país donde, por desgracia, un tercio de los tiroteos de masas ocurren en colegios. Según Tamara Griffith, del Army Research Laboratory en Orlando, "cuanta más experiencia tienes, mejores oportunidades de sobrevivir hay". Lo que no queda tan claro es a quién beneficia acumular experiencia en el rol del terrorista contra niños indefensos. Esto con Trump no pasaba. Oh, wait...

■ SCHOOL OF DUTY: WTF ■ FAKE NEWS AWARD



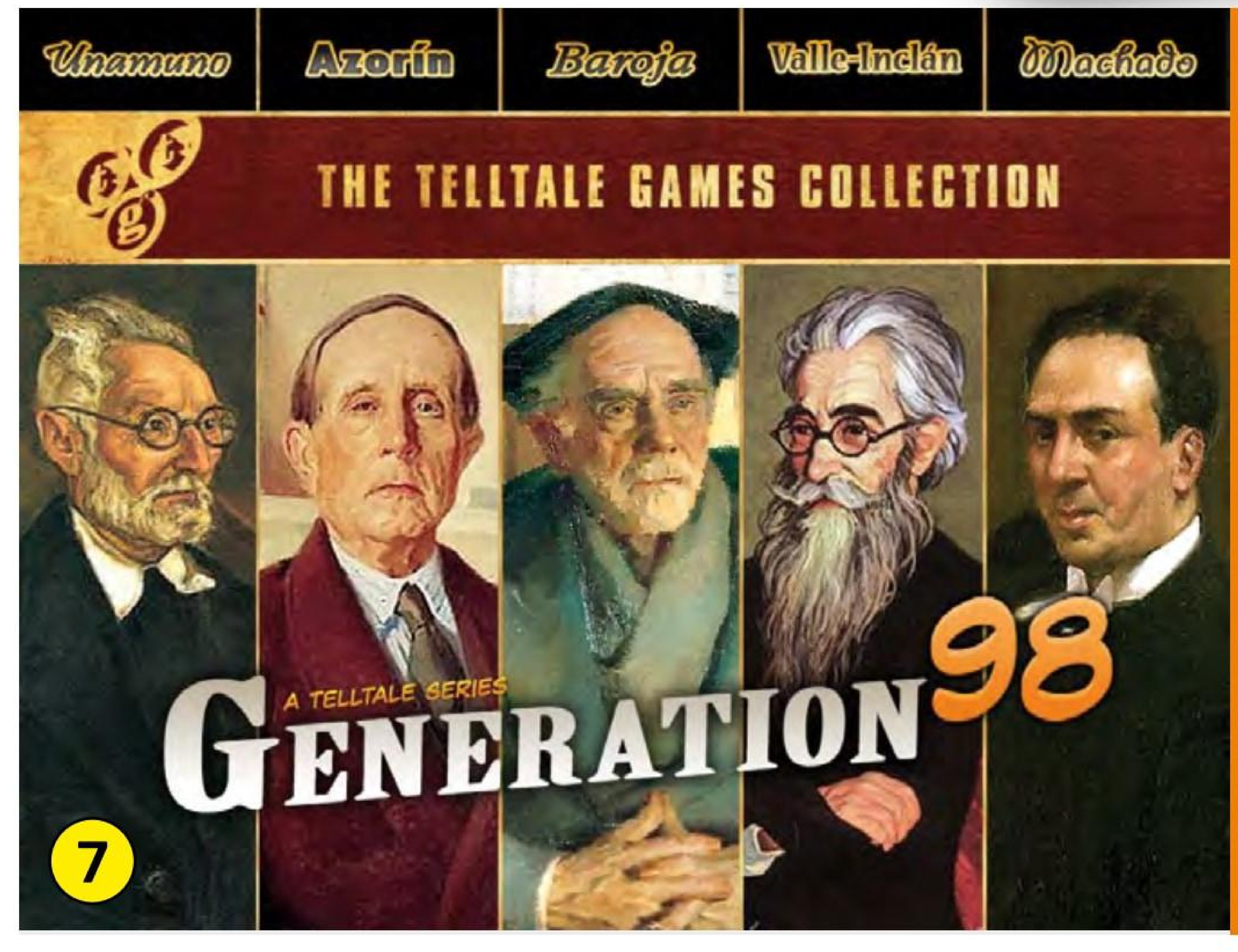


6

Una empresa funeraria ofrece a sus clientes recoger sus Kinect a domicilio. Tras el anuncio del cese de producción de Kinect y su adaptador USB, una funeraria rusa está ofreciendo un servicio de recogida, velatorio y sepelio del dispositivo en una maniobra de marketing que ya le ha reportado decenas de encargos.

☐ DE PROJECT NATAL A PROJECT MORTAL ☐ ME MATÁIS



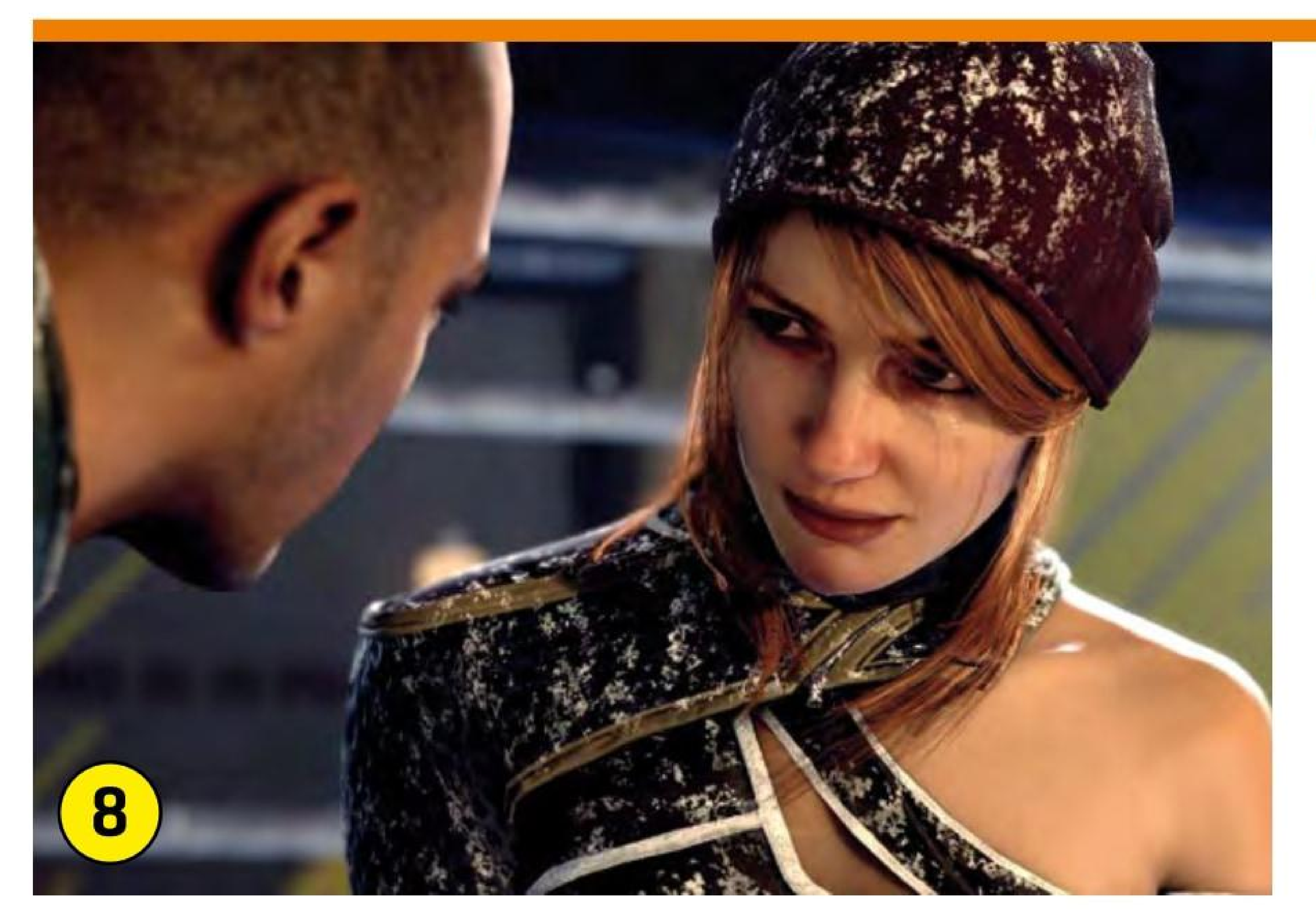


7

TELLTALE ADAPTARÁ LAS MEJORES OBRAS DE LA GENERACIÓN DEL 98

Tras recurrir a toda clase de obras audiovisuales como *Batman*, *The Walking Dead*, *Minecraft* o *Juego de Tronos*, Telltale Games ha encontrado nuevas fuentes de inspiración en la literatura española para su nueva serie de aventuras gráficas, que llevará a consolas y PC las obras más destacadas de la Generación del 98, desde "La Tía Tula" de don Miguel de Unamuno hasta "Campos de Castilla" de Antonio Machado, pasando por el brillante esperpento de "Luces de Bohemia", de Ramón María del Valle-Inclán. Si las ventas acompañan, Telltale contempla adaptar las generaciones del 27, del 14 e incluso del 36 mediante DLC. Una genial iniciativa para relanzar a nuestros autores más insignes al mundo y, de paso, facilitar a nuestros jóvenes una buena nota en Literatura.

■ GOTY 1898 ■ ¿¡SIN MAEZTU!?, LO DUDO



8

QUANTIC DREAM Y CAGE NIEGAN LAS ACUSACIONES DE ABUSO

De manera excepcional, nos ponemos serios para tratar un asunto delicado y, por desgracia, de plena actualidad. Tras las denuncias de abuso laboral y actitudes misóginas, homofóbicas y racistas hacia varios ex empleados de Quantic Dream, el estudio francés responsable de *Heavy Rain* y *Beyond: Dos Almas* ha emitido un comunicado desmintiendo lo publicado por Le Monde. Sin embargo, las explicaciones de su director David Cage han convencido a pocos: "¿Queréis hablar de homofobia? Trabajo con Ellen Page, que lucha por los derechos LGTB. ¿Queréis hablar de racismo? Trabajo con Jesse Williams, que lucha por los derechos civiles en EE.UU. Juzgadme por mi trabajo". El problema es que las acusaciones son, precisamente, sobre su forma de trabajar. Esperemos que "Become Human" sólo sea el subtítulo de su próximo trabajo y no lo que necesita en su vida personal.

☐ LA NOTICIA ES CIERTA ☐ ESPERO QUE LO RELATADO NO

Read Dead Redemption 2 **se adelanta y ya está a la venta.** Rockstar no sólo garantiza que su western no sufrirá ningún retraso más allá del anunciado en mayo de 2017, sino que ya está en las tiendas, bastante antes de primavera. Por una vez que ocurre a la inversa, es justo aplaudirlo.

☐ LOS MÁS RÁPIDOS DEL OESTE ☐ HUELE A PÓLVORA







ROCKET LEAGUE ESTRENA UN ESTADIO AMBIENTADO EN LA CARRETERA AP-6

La desastrosa gestión del temporal en la carretera AP-6 el pasado Día de Reyes tuvo muchos protagonistas involuntarios, pero el destino quiso que uno de ellos fuese nada menos que David Hagewood, director ejecutivo de Psyonix, que se encontraba en España visitando a los familiares de su mujer, natural de Segovia. A pesar de permanecer 18 horas atrapado en la nieve, el desarrollador tuvo la irónica inspiración de convertir tan desagradable incidente en un nuevo estadio nevado para *Rocket League*, que incluirá dos nuevos vehículos quitanieves con los que esquivar y sobrevolar montones de coches inmovilizados. Suponemos que el director de la DGT jugará igual que trabaja: desde casa. Que le den una Switch.

■ ES TAN BUENO QUE ME LO CREO ■ MENUDA "BOLA" DE NIEVE

ADIVINA QUÉ NOTICIAS SON REALES Y CUÁLES NO Y LLÉVATE UNA COPIA DE **DRAGON BALL FIGHTERZ** PARA PS4 Y XO

PARTICIPA EN: *www.hobbyconsolas.com/concursos/elsensor*

Vuestra sagacidad tiene premio. Entre los que acertéis qué noticias de "La otra cara de la actualidad" son verdaderas y cuáles falsas, sortearemos tres copias promocionales de *Dragon Ball FighterZ*, dos para PS4 y una para Xbox One. ¡Suerte!



SOLUCIONES del nº 318

1 Falso 2 Verdad 3 Verdad 4 Falso 5 Verdad
6 Verdad 7 Verdad 8 Falso 9 Verdad 10 Falso

GANADORES de un juego **Gran Turismo Sport** (HC 318)

- Ángel Perea Torres (Toledo)
- María Bescós Ruiz (Madrid
- Sergio Calzada Presa (León)

LA COMUNIDAD

Vuestra opinión sincera sobre la más rabiosa actualidad

MOLA



Que no hayan hecho un videojuego de plataformas protagonizado por los porgs. ¿Es que no ven que se forrarían? Marcos F. Berruezo

Eso, tú dale más ideas a EA para hacer dinero. Aunque vemos más probable un *Star Wars: Battleporg*, donde controlemos a un porg gigante que aplaste a los últimos jedi, y no sólo en protagonismo a los de la película. Es tan "cuqui" que lo compraríamos de cabeza.

Que *GTA V* siga sacando actualizaciones, vehículos y misiones tanto tiempo después. David Villar
Ni jugando 24 horas al día. A este paso, Rockstar anunciará *GTA VI* cuando las ranas y Trevor críen pelo.

Volver a subirnos pronto a la chepa de los colosos en PS4. Sieg Hearts
Y con el nuevo modo Foto, Instagram está a punto de llenarse de fotografías de criaturas que dan miedo. Más aún.

Que en *PUBG* haga más daño una sartén que una pistola. José F. García
Como en los restaurantes que visita Alberto Chicote, pero sin cucarachas.

Que en febrero vuelva a Xbox One un clasicazo remasterizado como *Turok* de N64. Salvador Villegas
Ojalá una CV de N64 en Xbox One; seguro que llega antes que a Switch.

La rumoreada demo de *Cyberpunk 2077* en el E3, por fin. Manmachicho
Llevamos seis años esperando, así que más le vale a CD Projekt RED enseñar algo antes de que tecnología futurista del juego quede obsoleta.

Que por fin haya fecha para *Detective Pikachu*: 23 de marzo. ¡Y con amiibo gigante! Gambín Fermoa
Lo del detective más "perspikachu" del tráiler promete tanto como un *Profesor Layton Vs. Phoenix Wright Vs. Detective Pikachu* en un duelo de frases sin resolver ni un solo caso.

La reacción de la comunidad ante la barbarie de los micropagos de *Battlefront 2* y que hayan reculado. Hay luz al final del túnel. Albert Gómez
Monster Hunter World también se baja "DLCcarro"; pero sólo hemos instalado luz en el túnel. Salir de él, ya tal.



El sorpresón que nos hemos llevado con el anuncio de *Dark Souls: Remastered* para Switch. Espero que incluya esa nueva armadura de Mario en *Odyssey*, y así no moriremos nunca. Sandy Piñana

Y que no falte el Modo Funky, como en la reedición de *DK: Tropical Freeze*, para surfear sobre las hogueras. Menuda coñita se han traído las cuentas de *DOOM* o *Assassin's Creed* con los "foto-mono-tajes".

NO MOLA



El maldito timo de *Dragon Ball FighterZ* con un plantel inicial de 21 luchadores para luego completarlos mediante DLC. Ojalá fracase en ventas y se empiecen a replantear bien las cosas. Baldur McReady

No tiene pinta de fracasar dada la expectación, pero lo de cobrar más de 100 € para obtener el plantel completo son ganas de tocar las bolas de dragón. Y *BlazBlue Cross Tag Battle*, más de lo mismo.

Que *Days Gone* vaya a estar plagado de horas de cinemáticas. ¡Quiero jugar, no ver películas! Jess Barbieri
De ahí que tarden tanto en anunciar fecha: llevan meses buscando carnaza en la vida de Deacon St. John para rellenar horas de vídeos. ¿Quiénes son aquí los verdaderos zombis?

Que *Xenoblade Chronicles 2* para Switch sea prácticamente imposible de encontrar. Mike Sniperson
Prueba a mirar debajo de la cama. Si te refieres a las tiendas, no descartes tirar de eShop, porque el stock ha sido muy limitado y está agotadísimo.

Que los SWAT hayan matado a un inocente por una "broma" de un jugador de *Call of Duty*. Diego y Lola
A ver si la cárcel pone fin al maldito "swatting" y a algunos se les quitan las ganas de jugar a *Call of Stupid*.

Que probablemente ya no haya más *Dead Space*. Javier Rivera
Así es; según su ex director de arte, EA no venderá la saga a cualquier precio. Nos conformaríamos con un remake o algo más "Visceral" en VR.

Que aún siga habiendo empresas tan grandes como Rockstar que no doblan sus juegos. Luego dicen que piensan mucho en los fans; será en los americanos. Alven Almdon
Y en los de España, que los guiris de GTA: Benidorm, Gandía y Lloret de Mar también tienen derecho a echarse unas partiditas sin subtítulos.

Que nos usen como falsos testers de juegos incompletos para luego lanzar la GOTY de turno. M.Rockmero
Pero si era el trabajo soñado de cualquier joven. ¡Ya todos somos testers! Pero nos pagan en B, o sea, en betas.



Que todavía sigamos esperando la fecha de lanzamiento de la nueva aventura del dios de la guerra. Sergio Gomber

Están esperando a que Atreus se saque la ESO para poder ayudar a su padre en la herrería. Pero lo peor es la excusa de que Kratos ya no pueda saltar; el director creativo de *God of War* dice que era incompatible con la cámara al hombro y que no era una mecánica esencial de la saga, cuando el verdadero motivo es el peso de las bolsas de la compra que tendrá que cargar en su nuevo rol de padre todoterreno.

Por Gustavo Acero @Gustarfox

Por Rafael Aznar @Rafaikkonen

LAS CUENTAS DE LA VIEJA

Ventas de juegos en formato físico en España

7.327 unidades llevaba *PlayerUnknown's Battlegrounds* a 31 de diciembre. No es una mala cifra, teniendo en cuenta el reducido parque de consolas de Xbox One en España y, sobre todo, que es un juego en Game Preview, cuya caja solamente contiene un código digital.

75.739 unidades hicieron de *Just Dance 2018* uno de los juegos más exitosos de la campaña navideña. Destaca lo bien que funcionó en todas las consolas de Nintendo, con 8.029 copias en Wii U, 16.759 en Switch... y 34.258 en Wii, que sigue viva para estas festividades.



50.295 copias acumula *Mario + Rabbids: Kingdom Battle,* un juego que promete seguir creciendo en los próximos meses, al haber reducido ya su precio a 35 euros, algo que no es habitual en las IP de Nintendo (en este caso, se debe a que la distribuidora es Ubisoft).

152.148 unidades convierten a *Rocket League* en un éxito absoluto. Se dividen entre 152.148 de la versión de PS4, 7.857 de la de Xbox One y 4.012 de la de PC. Son cifras soberbias para un juego indie y que, además, se ampliarán cuando se lance la edición para Switch.



31.772 unidades vendió *New Style Boutique 3* durante la ventana navideña, aprovechando el numeroso público infantil de 3DS. Peor se le dio la cosa a *Mario Party: The Top 100*, que se quedó en "sólo" 5.247 unidades, muy por detrás de otras entregas anteriores de la saga.

8.315 unidades lleva *Horizon Zero Dawn: Complete Edition,* muy lejos de las más de 104.000 que acumula la edición estándar del juego. Algo parecido le sucede a *Resident Evil 7 Gold*, que lleva 2.885 copias, cuando la edición normal del juego ha rebasado ya las 62.000.



VIÑETA CONSOLERA

Por **SIGNO**



SUBEN



LA SAGA FABLE, que, según las fiables fuentes de Eurogamer, volverá con una nueva entrega. Concretamente, sería el juego que está haciendo el segundo equipo de Playground, los artífices de *Forza Horizon*.



TWO POINT HOSPITAL, una secuela del alocado simulador de los años 90, que están desarrollando antiguos miembros de Bullfrog y Lionhead. Llegará en 2018, aunque sólo está confirmado para Steam.

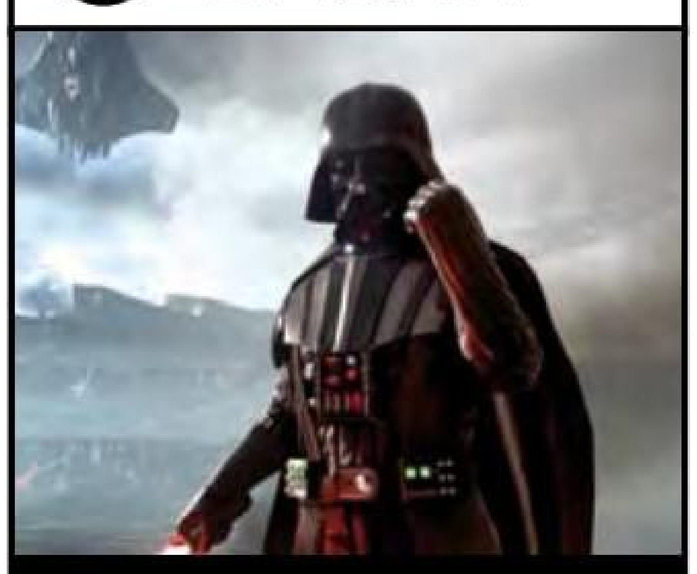


LA EDICIÓN FÍSICA de *Life is Strange: Before the Storm* acaba de ser confirmada por Square Enix para el 9 de marzo. La edición limitada incluirá un libro de arte y la BSO en CD, igual que el original en su día.



MAD CATZ, la compañía fabricante de periféricos, que, tras haber declarado su bancarrota en marzo de 2017, ha resurgido de sus cenizas, con una nueva dirección y nuevos productos en su repertorio.

BAJAN



EA, que ha patentado un algoritmo de búsqueda de partidas online para fomentar los micropagos... justo después de todo el revuelo de *Battlefront II*. Es algo que también realizó Activision hace unos meses.



QUANTIC DREAM, que está en la picota, después de que el diario Le Monde y otros medios franceses revelaran el supuesto ambiente tóxico que hay en el estudio, con denuncias de racismo u homofobia.



ÁLVARO NADAL, ministro de agenda digital, que canceló una ayuda de más de 2 millones al desarrollo de juegos indies en España, según desveló El Español... y tuvo que recular, tras el revuelo que se produjo.



LOS ANÁLISIS que no hemos podido llevar en este número, como el de *Dissidia Final Fantasy NT* (que se lanza el 30 de enero) y el de *The Inpatient*, que, de hecho, ya está disponible para PS VR.



Valkyria Chronicles 4

LA SAGA VUELVE A SUS ORÍGENES DE ROL TÁCTICO

PLATAFORMAS
PS4 | Switch | Xbox One

GÉNERO
Rol / Estrategia

DESARROLLADOR
Sega

DISTRIBUIDOR
Sega

PRECIO
Desde 46,37 € (importación)

LANZAMIENTO
21 de marzo (Japón)
2018 (Europa)

Sega está decidida a que su saga *Valkyria* tenga la continuidad que merece. Tras un experimento que no acabó saliendo del todo bien (*Valkyria Revolution*), la compañía retoma la rama principal con esta cuarta entrega numerada.

Mientras que *Valkyria Revolution* apostaba por el rol de acción, *Valkyria Chronicles 4* nos presentará de nuevo una profundísima experiencia de rol táctico con elementos de shooter. Y no sólo volverá a las raíces de la saga en lo jugable, sino también en lo argumental: se ambientará de forma paralela en el mismo conflicto que el primer *Valkyria*, la Segunda Guerra de Europa (en una versión ficticia de nuestro continente), con nuevos personajes que lucharán en otras regiones. El gran protagonista será el teniente primero Claude Wallace, un oficial serio, pero muy amable con los suyos, que inspirará a sus camaradas con su férrea determinación. Liderará al pelotón E de la Federación en una peligrosa operación, cuyo objetivo será tomar la capital del Imperio y poner fin a la guerra.

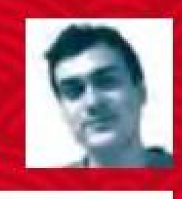
Rol, estrategia y disparos

Con Claude pilotaremos un tanque, bautizado Hafen en honor a su ciudad natal. A sus órdenes habrá una gran variedad de personajes de infantería, divididos en seis clases: explorador, asaltante, ingeniero, lancero, francotirador y granadero. Esta última será nueva en la saga, y resultará decisiva: el personaje podrá utilizar su lanzagranadas para atacar a distancia y provocar un gran daño, y será especialmente efectivo si los compañeros exploradores le ayudan a descubrir la ubicación del enemigo. La granadera más importante del juego será Riley Miller, segunda al mando del pelotón y amiga de la infancia de Claude, que tendrá mucho peso en la trama.

Gráficamente también será una evolución natural de sus predecesores: Sega ha mejorado el motor CANVAS para que su estilo de acuarela dé una sensación aún mayor de estar pintado a mano. Además, los escenarios tendrán un tamaño mayor e incluirán más detalles, y habrá más personajes combatiendo a la vez.

Valkyria Chronicles 4 saldrá en Japón el 21 de marzo para PS4 y en verano para Switch. La edición limitada incluirá el *10th Anniversary Memorial Pack*, que rendirá homenaje a la saga con un libro de ilustraciones, un CD musical y un DLC con una misión muy especial, en la que estarán los personajes del primer *Valkyria*. El juego llegará a Occidente más adelante para PS4, Switch y Xbox One. ■

■ Por Roberto Ruiz Anderson @Roberto_JRA





1 **Tras elegir** en el Modo Comando a los personajes que vayamos a utilizar, pasaremos al Modo Acción, donde los moveremos libremente. Cada personaje podrá atacar hasta una vez por turno.

2 **El nuevo sistema "Brave"** se activará cuando uno de nuestros personajes esté a punto de ser eliminado. Antes de decir adiós, podrá realizar un último contraataque o dar apoyo a un compañero.

3 **Claude y Riley** son amigos desde la infancia, pero se distanciaron por algo que ocurrió en el pasado.

4 **Los tanques** jugarán un papel importante, tanto para nuestro bando como para el enemigo.

5 **Habrá muchas escenas** entre batalla y batalla, en las que conoceremos mejor a los personajes.

6 **El campo de entrenamiento** nos será muy útil para subir de nivel las clases de nuestros personajes.

7 **La nueva clase de granadero** será esencial para causar grandes daños desde largas distancias.

8 **Crymaria Levinc** será una poderosa valkyria a la que nos enfrentaremos en batalla. Es letal, pero tiene complejo de inferioridad tras haber vivido como un experimento.











TRANSCURRIRÁ EN LA MISMA GUERRA QUE EL PRIMER JUEGO, CON NUEVOS PROTAGONISTAS

LA SAGA CUMPLE 10 AÑOS

En 2008, el primer *Valkyria Chronicles* vio la luz en PS3, años más tarde también en PC (2014) y en una excelente remasterización en PS4 (2016). Para continuar la historia, Sega se decantó por el formato portátil con *Valkyria Chronicles II* (PSP, 2010), que transcurría dos años después de los acontecimientos del primero. En 2011 salió *Valkyria Chronicles III* (sólo en Japón), también para PSP, cuya trama se desarrollaba de forma paralela al juego original con otros personajes (recurso que Sega empleará también en *VC4*). Ha habido dos spin-offs: *Valkyria Chronicles D* (navegadores y móviles, 2012) y *Valkyria Revolution* (PS4/Vita/Xbox One, 2017).





Aquí TOKIO



208.540

unidades vendidas de *Yo-kai Watch Busters 2* (3DS) en su primer fin de semana en Japón



Aonuma confirma que hay un nuevo Zelda en desarrollo

Tras el éxito de *Breath of the Wild*, el productor de la saga ha desvelado que ya trabaja en la próxima entrega. Además, se rumorea que hay un remake o sucesor espiritual de *Link's Awakening* (Game Boy) en camino para 3DS, desarrollado por Grezzo (que ya adaptaron *Ocarina of Time* y *Majora's Mask* a la portátil).

La banda sonora de *Super Mario Odyssey*, el 28 de febrero en Japón

Recientemente ha llegado a iTunes la "Super Mario Odyssey Sound Selection", un álbum digital con 12 canciones del exitoso juego de Switch. La banda sonora completa, con 136 canciones en cuatro CD, se venderá en las tiendas japonesas a partir del 28 de febrero. Ya se puede reservar en webs.



Final Fantasy XII The Zodiac Age, el 1 de febrero en PC

Nacido en PS2, *FF XII* ha vuelto a la vida con una gran remasterización, disponible en PS4 desde hace un tiempo. La versión para PC incluirá novedades: 60 fps, compatibilidad con monitores UltraWide, acceso instantáneo al new game +, tres variantes de la banda sonora, etc.



¿Más de 20 millones de Switch durante el próximo año fiscal?

Switch ha sido un éxito de ventas en su primer año, pero Nintendo es aún más optimista para el segundo. Su presidente, Tatsumi Kimishima, tiene como objetivo vender más de 20 millones de consolas durante el próximo año fiscal (abril 2018-marzo 2019). "Está teniendo más éxito del que esperábamos", confiesa.





The Snack World también estará en Switch

The Snack World: Trejarers, el primer juego de esta nueva y ambiciosa licencia de Level-5, también llegará a la nueva consola de Nintendo. Lleva varios meses disponible en Japón para 3DS, y también está de camino a iOS y Android. Level-5 tiene previsto traer el juego a los mercados occidentales, junto a las figuras NFC con las que es compatible.

Nippon Ichi Software centrará sus esfuerzos en PS4 y Switch

Tras los buenos resultados de *Disgaea 5 Complete*, la compañía seguirá apoyando con fuerza a Switch, empezando por juegos como *Ys VIII* y *Penny-Punching Princess*. Así lo ha explicado el presidente Sohei Niikawa, que tampoco se olvidará de seguir mimando a PS4.



3.407.158

Switch vendidas en Japón en 2017, más que Wii U en todo su ciclo vital



Por Ángel Lloret Corresponsal en Tokio

Videojuegos y parques temáticos, combo perfecto

Alguna vez has soñado con visitar un parque de atracciones ambientado en tus franquicias preferidas? Pues en Japón puedes cumplir tu sueño. Los videojuegos están muy arraigados en la cultura japonesa. Tanto, que hasta en algunos colegios se estudia solfeo poniendo como ejemplo la archiconocida melodía principal de *Dragon Quest*. Por lo tanto, no es de extrañar que muchos lugares de uso cotidiano también se empapen de la influencia del videojuego. Algunos de los más llamativos son los parques de atracciones. Los más famosos, como Disneyland y DisneySea, los conocemos todos, pero hay otros de los que no se habla tanto y es una auténtica lástima. Aquí me centraré en dos: Universal Studios Japan (USJ) y, sobre todo, Joypolis.



Japangel no Yakusoku

Un blog que nace con la promesa ("Yakusoku") de contar lo que pasa en Japón...

Atracciones temporales vs fijas

USJ, ubicado en Osaka, no cuenta de forma permanente con atracciones basadas en videojuegos, aunque sí en míticas películas de Universal y algún que otro anime. Pero, de vez en cuando, se celebran eventos temporales, como el de *Monster Hunter* en 2017. Estos eventos incluyen zonas ambientadas en estas franquicias, así como comida sacada directamente de sus universos, artículos de merchandising, esculturas e incluso "animatronics" de los personajes a tamaño real. Si vais a visitar Japón, recomiendo echar un vistazo a la web oficial de USJ (en inglés) para comprobar qué eventos hay en marcha. ¡Ahora mismo hay una montaña rusa ambientada en el universo de *Final Fantasy* y una nueva atracción para adentrarte en el universo de *Monster Hunter*! Y si hay algún fan de Harry Potter , que sepa que no debe irse de Japón sin visitar antes su espectacular zona. Eso sí, las colas desesperan a cualquiera.





USJ y Joypolis, dos lugares que vale totalmente la pena visitar sin pensárselo dos veces. Una lástima que estén tan lejos el uno del otro...

En cuanto a Joypolis, se encuentra en la isla artificial de Odaiba, en Tokio, junto al enorme Gundam cercano a DiverCity. Si bien hay otros Joypolis en Japón, no son comparables al de Odaiba. Aquí, la oferta de atracciones basadas en videojuegos es más generosa, nada raro si tenemos en cuenta que pertenece a Sega. Hay atracciones de todo tipo, pero como no dispongo de texto infinito, me quedaré sólo con tres. La primera, y apta para todas las edades, se centra en divertidas pruebas olímpicas, en las que adoptamos las formas de los personajes de Sonic y competimos contra otros siete visitantes, sean amigos o desconocidos, para hacernos con la medalla de oro y subir al podio. Todas las pruebas transcurren sobre una cinta de correr y, sí... sudarás.
La segunda atracción digna de mención es de *Resident Evil 7*. Es un "paseo", en el que recorres algunos de los pasillos de la mansión Baker. Algunas de sus situaciones recuerdan mucho a la demo de *Resident Evil 7*, aunque no mencionaré nada más, ya que no es mi intención destriparla. Sólo diré que podrás "conocer" a los Baker y que la atracción tiene diversos finales, y en algunos de ellos puedes terminar "muerto". Estos varían dependiendo de las decisiones que tomes, junto con el grupo con el que entres, durante el recorrido. La última atracción de la que hablaré es mi favorita, la montaña rusa del recinto; ambientada en el universo de Hatsune Miku y demás Vocaloids, debemos jugar a una suerte de *Project Diva* simplificado, compitiendo por la puntuación más alta con los otros tres pasajeros. Es única.
Hay más atracciones interesantes, como la que incluye réplicas a tamaño real de los coches más representativos de *Initial D* y que puedes pilotar, así como infinidad de máquinas arcade de todo tipo, pero dejaré que descubráis el resto por vosotros mismos. ¡Incluso hay hasta minijuegos de "puntería" en el baño para que no te aburras mientras... bueno, ¡ya sabes! ■



EN EL PARQUE DE JOYPOLIS LA OFERTA DE ATRACCIONES BASADAS EN VIDEOJUEGOS ES MUY GENEROSA



EL FINAL DEL CAMINO

Por **Rafael Aznar** @Rafaikkonen

DIEZ PROYECTOS MUY ESPERADOS QUE SE HACEN DE ROGAR

Sus desarrollos están siendo eternos, pero, entre este año y el que viene, deben llegar un porrón de juegos que la gente lleva años reclamando y que están llamados a definir esta generación de consolas.



LA DELGADA LÍNEA QUE SEPARA LA VIDA Y LA MUERTE

■ PS4 - ¿PC? ■ ¿2018? ■ KOJIMA PRODUCTIONS

Después de divorciarse de Konami en unas morbosas circunstancias que probablemente nunca conozcamos, Hideo Kojima tardó sólo unos meses en refundar su estudio y convencer a Sony para que pagara la factura de su primer proyecto. El anuncio de la sinergia se produjo en diciembre de 2015 y, sólo medio año después, en el E3, se mostraba el primer tráiler de *Death Stranding*.

En teoría, los desarrollos AAA en esta generación precisan tantos recursos que muchos estudios están tardando entre cuatro y cinco años para culminar sus proyectos. En base a eso, el juego no debería estar listo hasta 2019, al menos... Pero Kojima ha dicho que ya se ha concluido todo el trabajo con los actores, que el esqueleto ya es jugable prácticamente de principio a fin y que Sony está sorprendida con la velocidad a la que progresa el desarrollo. Y aún más: ha prometido un anuncio sorprendente para 2018. Aunque es una quimera, dependiendo de la escala del juego, no sería descabellado pensar en 2018 como potencial fecha, pues no es lo mismo una aventura de diez horas con mil escenas de vídeo que un sandbox. ¿Veremos tantas secuencias como en *MGS 4* o casi ninguna, como en *MGS V*?

Venganza cinematográfica contra Konami

Death Stranding nació de las cenizas de *Silent Hills*, aquel survival horror desgraciadamente cancelado, pues en el proyecto "repiten" Norman Reedus, como el protagonista (llamado Sam), y Guillermo del Toro, que hará un cameo. Ambos están deseando restregarle a Konami por la cara la potencial calidad del juego. A eso hay que sumar el grandioso fichaje de Mads Mikkelsen como villano. Del lado contrario, también hay hordas de detractores de Kojima (un ególatra consumado, todo sea dicho) que están deseando que se caiga con todo el equipo, del que, por cierto, forma parte el diseñador Yoji Shinkawa. Sin embargo, muy mal se tiene que dar la cosa para que, con ese elenco y el Decima Engine prestado por Guerrilla Games, el juego no dé la talla. En ese sentido, no ha habido nunca un juego más bruto en lo técnico que *Horizon: Zero Dawn*, por lo que usar su misma tecnología invita a soñar.

En todo caso, quedan muchas incógnitas por desvelarse. En lo jugable, habrá elementos de mundo abierto y algún tipo de conectividad online. Antes de que se anunciara siquiera, Kojima avanzó también que gustaría a los fans de *Uncharted* y *The Division*, lo que invita a pensar en tiroteos con coberturas. En cuanto a la historia, enmarcada en la ciencia ficción y el medioambientalismo, la conexión entre la vida y la muerte será esencial. Un misterioso bebé incubado será el epicentro de todo, y los personajes llevarán unos trajes espaciales para protegerse de envejecimientos prematuros... ■

■ Esas cinco misteriosas figuras negras que hay en el cielo serán claves en la alegórica historia, que jugará con los conceptos de vida y muerte, casi como el "gato de Schrödinger".



LAS CLAVES

- Tras tantos años encasillado en *Metal Gear* (que supo reinventar con cada entrega, todo sea dicho), será interesante ver un nuevo universo de Kojima.
- La historia será tan sesuda como las de las aventuras de Snake y Big Boss, pero, aparentemente, cambiando la temática nuclear por la física cuántica, con sus agujeros negros y sus rupturas espacio-temporales.
- En teoría, el juego llegará a PC más tarde que a PS4, pero se nos hace extraño, habiéndole cedido Sony a Kojima el bestial motor Decima de Guerrilla Games.

RED DEAD REDEMPTION II

EL SHERIFF DE LOS VIDEOJUEGOS VUELVE AL OESTE



■ PS4 - XBOX ONE ■ PRIMAVERA ■ ROCKSTAR

Rockstar se ha tomado más de cuatro años para sacar el primer juego hecho expresamente para PS4 y Xbox One, cuando, en la anterior generación, lanzó hasta siete títulos. La culpa la tiene *GTA V* con su vertiente online, que ha centrado casi todos los esfuerzos de la compañía durante ese tiempo, hasta convertirse en uno de los juegos más vendidos de la historia y en un nuevo modelo de negocio brutalmente rentable. Y, tras muchos ruegos, ocho son los años que ha habido que esperar para volver al viejo Oeste, pues quemar sus sagas con entregas anuales no va en el ADN de la compañía. Eso sí, aunque pinta genial, el diseñador Leslie Benzies, clave en la anterior entrega y en la saga *GTA*, no ha participado en el desarrollo, tras salir de Rockstar y demandar a sus dueños, los hermanos Sam y Dan Houser.

¿Precuela, secuela o todo a la vez?

La numeración de *Red Dead Redemption II* juega al equívoco, pues, a priori, será una precuela, dado que veremos las fechorías de la banda de Dutch van der Linde. Sin embargo, eso parece algo demasiado "fácil" para Rockstar, por lo que no descartamos saltos en el tiempo ni que haya más de un personaje jugable aparte de Arthur Morgan, quien puede dar mucho de sí como vaquero fullero y malencarado, en contraste con la mayor nobleza que tenía John Marston. ■

LAS CLAVES

- El multijugador online tendrá un largo recorrido, con continuas actualizaciones y micropagos, que son prioridad para Take-Two, pues representan el 48% de sus ingresos: una mina de oro.
- Como ya pasó con la anterior entrega, no habrá versión para PC, al menos de primeras (hay que recordar que *GTA V* tardó, pero sí acabó llegando).
- Esperamos que el mapa mantenga el nivel de detalle que tuvo el de *GTA V* y que rivalice con la vastedad y la variedad del de *San Andreas*, que nunca ha sido superado.







■ Volverán "jóvenes" conocidos de la anterior entrega, como Dutch van der Linde. Sorprende la apuesta, considerando que, en *GTA*, nunca se repite marco argumental...





GOD OF WAR

LOS DIOSES NÓRDICOS SERÁN LOS SIGUIENTES

■ PS4 ■ PRINCIPIOS DE 2018 ■ SANTA MONICA STUDIO

Kratos, el dios de la guerra, es un miembro de honor del olimpo exclusivo de PlayStation, pero su beligerancia llevaba en paradero desconocido desde 2013, cuando salió *God of War Ascension*. Sin embargo, no estaba muerto: es que viajar desde Grecia hasta Escandinavia lleva su tiempo, y más si cargas en la mochila con un retoño de guerrero.

Aquel título de PS3 denotó que la saga empezaba a desangrarse y necesitaba una transfusión severa de ideas. De ahí que Santa Monica Studio se haya tomado la friolera de cinco años para desarrollar una reinvención. Esa misión requería echar mano de un conocedor de la serie, y el elegido fue uno de sus padres, Cory Barlog, animador jefe de la primera entrega y director de la segunda, que se había ido del estudio y ha regresado con energías renovadas para redefinir una saga mitológica.

Salvajada escandinava

El cambio de ambientación a Midgard se traducirá en luchas contra criaturas muy distintas a las griegas, como lobos, valquirias, dragones, gigantes, cuervos y dioses entre los que, imaginamos, estarán Odín, Thor, Loki y compañía. Más drástico y apetecible aún que eso será la nueva jugabilidad, que matará la perspectiva fija para apostar por una cámara cercana a la espalda que podremos rotar libremente. Así, las Espadas del Caos dejarán paso a Leviatán, una poderosa hacha. Y no sólo eso: Kratos estará acompañado por su hijo Atreus, que le apoyará con un arco. No nos extrañaría que, en algún momento, el Fantasma de Esparta acabe en el Valhalla y sea relevado por él, cuales Ragnar Lothbrok y Björn "Piel de Hierro", lo que ayudaría a completar la transición generacional.

En lo técnico, *God of War* desplegará una furia brutal, con un metraje continuado sin cortes, modelos fotorrealistas y unos escenarios que serán mucho más que nieve y piedra grisácea o marrón. ■

LAS CLAVES

- La mitología griega estaba ya agotada, pero la escandinava, muy de moda gracias a "Vikingos", será un soplo de aire gélido. Para futuras entregas, no se descartan la egipcia o la maya.
- La narrativa recordará a la de *The Last of Us*, con un adulto refunfuñón y un niño a su cargo. La principal fuente de inspiración fue la paternidad del director, Cory Barlog, hace unos años.
- Los hack and slash son siempre muy frenéticos, pero éste será distinto. Sin ir más lejos, Kratos no podrá saltar y habrá escenas a bordo de barcos, para fortalecer la narrativa.

THE LAST OF US: PART II

LAS CLAVES

- El desenlace de la primera parte fue tan perfecto que hay quien considera que no haría falta una secuela. Pero, si hay un estudio que no la pifie nunca, ése es Naughty Dog.
- La violencia presidirá cada palmo de la aventura. Según Neil Druckmann, si la primera entrega tenía el amor como eje, aquí ese papel lo ocupará el odio.
- El juego será el gran protagonista de la conferencia de Sony en el E3, donde se mostrará la primera demo jugable. A priori, eso será la madrugada del 12 de junio.

EL ODIO LLEVA AL LADO AÚN MÁS OSCURO

PS4 ■ ¿2019? ■ NAUGHTY DOG

Desde su fundación en los 80, Naughty Dog no ha hecho más que crecer y reinventarse como desarrolladora, hasta convertirse en una de las mejores de la historia. Salvo sorpresa, PS4 será la primera consola para la que no cree una IP nueva, pero da igual, porque, tras agasajarla con *Uncharted 4* y su expansión independiente *El legado perdido*, lo que tiene entre manos es una secuela de una obra maestra.

Hoy en día, la numeración de las sucesivas entregas de una saga no suele responder al hecho de que se continúe una historia global, pues los argumentos tienden a ser estancos, para que no haga falta haber jugado a la anterior, incluso siendo los personajes los mismos. Sin embargo, el mero título de *The Last of Us: Part II*, en vez de "The Last of Us 2", es toda una declaración de intenciones, que denota que el juego está pensado para quienes jugaron al primero y se quedaron con las ganas de saber qué pasaba después de que Ellie y Joel salieran de aquel oscuro edificio... y de aquella mentira piadosa.

Sin Bruce Strale, pero con Neil Druckmann

The Last of Us, como *Uncharted 4*, fue brillantemente codirigido por Neil Druckmann y Bruce Straley, pero el segundo se marchó del estudio (igual que el copresidente Chris Balestra). Aun así, confiamos ciegamente en Druckmann, que también fue el guionista de la primera parte... y en Gustavo Santaolalla, que repite como compositor. Eso sí, es probable que el juego no llegue hasta 2019, pues el grueso del estudio no se puso con él hasta mayo de 2016, una vez lanzado *U4* (y *El legado perdido* también consumió sus recursos hasta agosto de 2017). ■





Es tan obvio, que Naughty Dog podría estar jugando al despiste, pero esta mujer parece la madre de la inmune Ellie durante su gestación.



Naughty Dog seguirá superándose en lo técnico con un juego oscuro que no se asemejará en nada al luminoso y paisajístico *Uncharted 4*.



CRACKDOWN 3

AGENTES DE LA DESTRUCCIÓN Y EL CAOS URBANO

■ XBOX ONE - PC ■ PRIMAVERA ■ MICROSOFT

Microsoft tiene la consola más potente, Xbox One X, ideal para jugar a los títulos multiplataforma, pero apenas hay exclusivos en previsión, en parte porque es la compañía que más a corto plazo anuncia sus proyectos. En cuanto a superproducciones, sólo tiene confirmadas ahora mismo *Sea of Thieves*, *State of Decay 2* y *Crackdown 3*. Curiosamente, esta última, la más atractiva, fue anunciada hace casi cuatro años, en el E3 2014, en la misma conferencia que el malogrado *Scalebound*...

Previsto inicialmente para 2016, se retrasó a 2017 y debía haber acompañado el lanzamiento de Xbox One X el 7 de noviembre, pero se volvió a posponer hasta primavera de 2018. Durante ese tiempo, ha habido problemas de desarrollo, reflejados en forma de ausencias que hicieron temer por su vida. No obstante, los nombres británicos involucrados en el desarrollo invitan a ser optimistas. Por un lado, está Reagent Games, que cuenta con veteranos de Realtime Worlds, responsables del primer *Crackdown*, un juegazo. Entre ellos, está su padre, David Jones, que también fue la mente pensante tras los dos primeros *GTA*. Por otro lado, está Sumo Digital, un estudio muy solvente que ha trabajado con Sega, Codemasters, Sony o la propia Microsoft (para la saga *Forza*).

Un chaparrón de potencia

La campaña, de la que se ocupa Sumo Digital, recuperará la filosofía de la primera entrega, con agentes que lucharán contra el crimen a golpe de superpoderes, disparos y explosiones por una enorme y colorida urbe de neón. En cuanto al multijugador competitivo, a cargo de Reagent Games, se supone que sacará partido a la Nube, aquella famosa tecnología que tanto debía dar de sí en Xbox One con su computación externa a la consola... y que luego casi nadie usó. La promesa es aumentar hasta veinte veces la potencia para tener una ciudad destructible al 100%, con desmoronamientos de edificios incluidos, lo cual son palabras muy mayores. ■

LAS CLAVES

- El juego será exclusivo de Xbox One y PC, de modo que incorporará la característica Xbox Play Anywhere, para tener las dos versiones por el precio de una, si se compra en digital.
- El multijugador es una prioridad para Microsoft en todos sus exclusivos, y aquí habrá tanto campaña cooperativa para cuatro personas como modos competitivos para diez.
- De modo similar al de *Sunset Overdrive*, el apartado visual tirará de cel shading, una técnica que se usa cada vez menos en esta era de resoluciones y frames por segundos.

FINAL FANTASY VII REMAKE
KINGDOM HEARTS III

TETSUYA NOMURA, AL TRANTRÁN

■ PS4 - ONE ■ 2018 ■ SQUARE ENIX

Aunque su negocio abarca mucho más ahora, gracias a los estudios adquiridos en Occidente (pronto debería mostrar *Shadow of the Tomb Raider* y el juego de Los Vengadores), lo cierto es que Square Enix sigue siendo sinónimo de rol japonés. De hecho, ahora mismo, tiene en el horizonte dos de los títulos más demandados de la historia, *Final Fantasy VII Remake* y *Kingdom Hearts III*, a los que cabe añadir *Dragon Quest XI*, si bien éste ya está más que lanzado en Japón y es cuestión de tiempo que se confirme la fecha para estos lares.

El problema es que esos dos juegos están corriendo, simultáneamente, a cuenta de Tetsuya Nomura, uno de los directores más particulares de la industria y que no se caracteriza, precisamente, por su rapidez. No olvidemos que, aunque no lo acabó él, el desarrollo de *Final Fantasy XV* se postergó durante diez años, inicialmente con el nombre de *Final Fantasy Versus XIII*.

O uno u otro, y no es seguro cuál

Kingdom Hearts III se anunció en el E3 2013, y *Final Fantasy VII*, en el de 2015, toda una eternidad. El primero está fechado para 2018, pero no las tenemos todas con nosotros de que vaya a ser la prioridad. En principio, sería raro que salieran ambos, y el remake cuenta con dos ventajas: se publicará por episodios (¿dos o tal vez tres?) y el núcleo (guión, personajes, escenarios), más allá de que se vaya a ampliar, lleva hecho desde 1997. Eso sí, lo cierto es que se ha mostrado más metraje de *KHIII*, para el que soñamos con que vuelvan las voces castellanas de Disney. ■

LAS CLAVES

- *Final Fantasy* está anunciado como exclusiva temporal de PS4, por lo que acabará llegando a otras plataformas. Está por ver si es a Xbox One y PC o sólo a una de ellas.
- Ambas sagas presentarán cambios drásticos en el combate: *FFVII*, con el paso al tiempo real; *Kingdom Hearts*, con las transformaciones de la Llave Espada.
- Square Enix ha ido a lo seguro y ha tirado del Unreal Engine 4 para ambos desarrollos, tras los quebraderos de cabeza que dio su motor Luminous en *Final Fantasy XV*.



SHENMUE III

LA VENGANZA ES UN PLATO QUE SE SIRVE FRÍO

■ PS4 - PC ■ SEGUNDA MITAD DE 2018 ■ YS NET



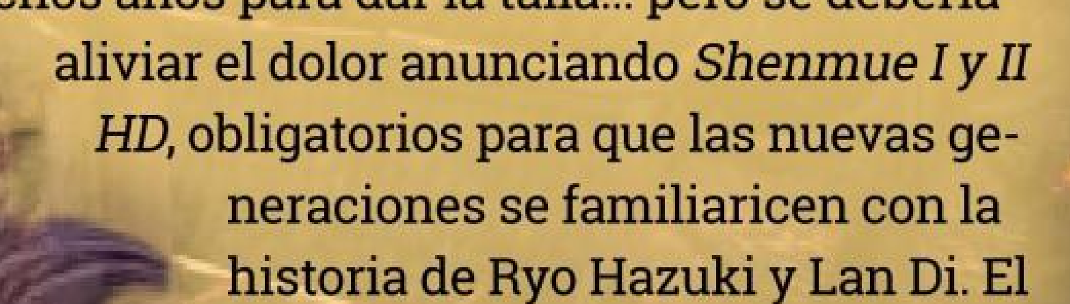
Para muchos, *Shenmue* es la mejor saga de la historia, pero la muerte de Dreamcast y sus bajas ventas hicieron que Sega la aparcara en 2001. Sin embargo, los fans nunca se cansaron de pedirle a Yu Suzuki una tercera parte y, en el E3 2015, se hizo realidad vía Kickstarter, batiendo el récord de recaudación de un juego en dicha plataforma de micromecenazgo, con 6,3 millones de dólares. En teoría, hay financiación adicional por parte de Shibuya Productions, Sony y Deep Silver, pero la cifra es un misterio. Más vale que sea elevada, pues esa limosna es calderilla si se compara con los entre 47 y 70 millones que costaron los originales, unos adelantados a su tiempo cuya propuesta nunca ha sido replicada. Aparte, aunque están involucrados muchos veteranos de la saga, Ys Net (Sega no participa) es un estudio inexperto en los desarrollos para consolas.

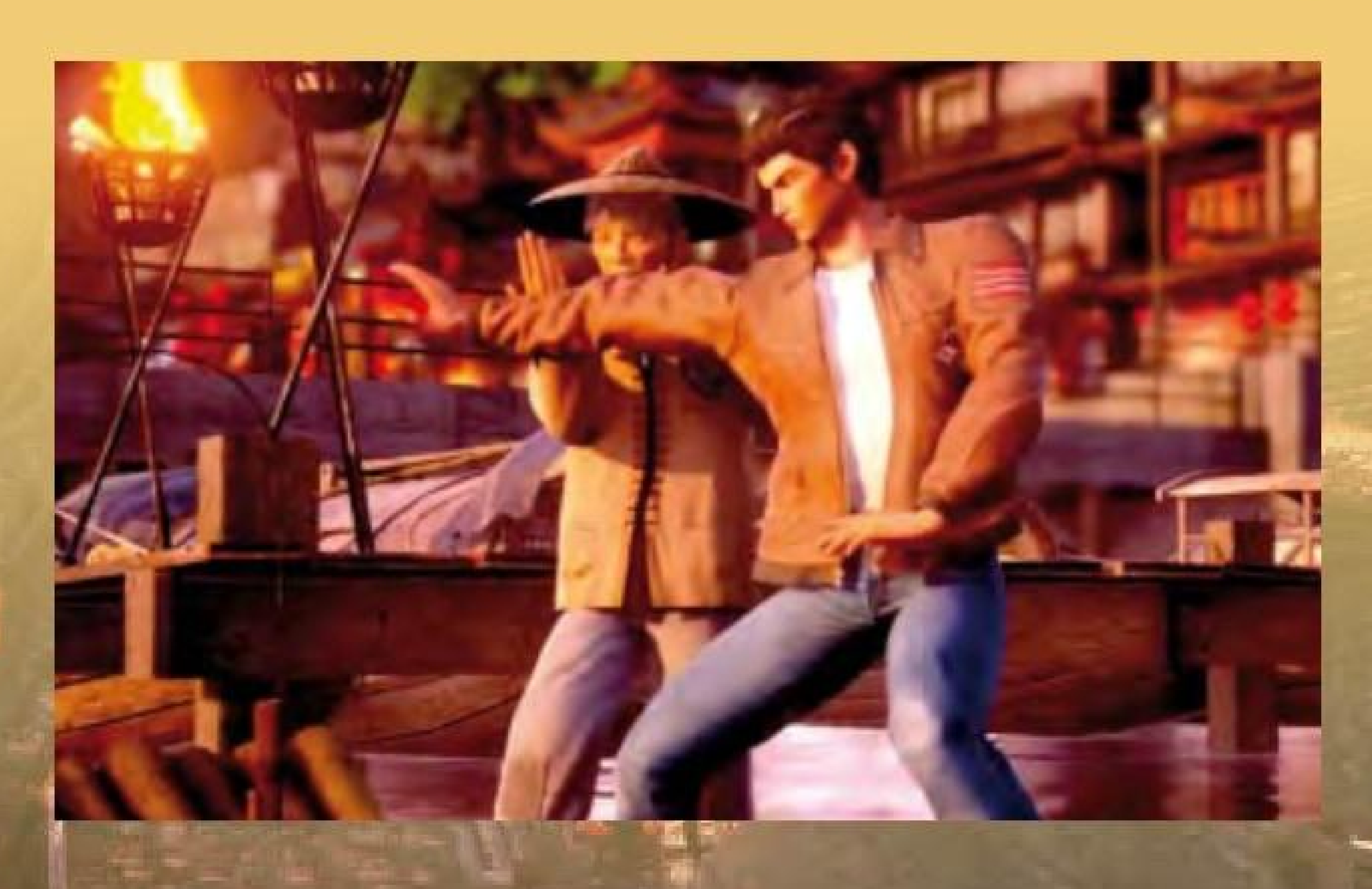




El truco del almendruco, edición remasterizada

El equipo no ha sido nada realista con las fechas (como tantos Kickstarters, que no pueden asustar a los potenciales mecenas con fechas demasiado lejanas). El objetivo inicial era diciembre de 2017 y se retrasó al segundo semestre de 2018, pero también esa fecha parece inviable. Tarde o temprano, se volverá a postergar, porque un juego así requiere muchos años para dar la talla... pero se debería aliviar el dolor anunciando *Shenmue I y II HD*, obligatorios para que las nuevas generaciones se familiaricen con la historia de Ryo Hazuki y Lan Di. El 24 de febrero, habrá novedades. ■







LAS CLAVES

- Yu Suzuki es una leyenda, pero lleva quince años fuera del foco y reconoce no jugar a nada actual... Más vale que sea cierto que quien tuvo retuvo, pues la industria ha cambiado mucho.
- El juego se ambientará en tres áreas de las montañas de China (Choubu, Baisha y Bailu) y entroncará con el cliffhanger final de *Shenmue II*, que nos tiene desvelados desde 2001.
- Los gráficos son una incógnita. En el tráiler de la Gamescom 2017, que quizá no debió ver la luz, se quitaron las animaciones faciales, pero los escenarios daban la talla de sobra.

DETROIT: BECOME HUMAN

EL LIBRE ALBEDRÍO DE LOS REPLICANTES

■ PS4 ■ PRIMAVERA ■ QUANTIC DREAM

No forma parte del entramado de Sony Worldwide Studios, pero Quantic Dream se ha convertido en una second party esencial para PlayStation, tras haber sacado *Heavy Rain* y *Beyond: Dos almas* en exclusiva para PS3, en 2010 y 2013. Igual que entonces, el estudio francés se ha tomado su tiempo para estrenarse en PS4. *Detroit: Become Human* fue anunciado en la Paris Games Week 2015, pero, realmente, el proyecto viene de más lejos, pues, ya en 2012, antes siquiera de que se hubiera presentado la máquina, se mostró una demo técnica llamada "Kara", que mostraba a la que acabaría siendo una de las tres protagonistas.

El sucesor espiritual de *Heavy Rain*

Las aventuras gráficas de Quantic Dream tienen un estilo cinematográfico muy marcado y son incomparables a las de cualquier otro estudio, por lo que cada nuevo juego que sale de la cabeza de David Cage es un acontecimiento. En el caso de *Detroit*, la transmutación con el cine será aún más marcada, pues el planteamiento general del juego recuerda sobremanera a "Blade Runner".

Así, será un thriller "neo-noir" en el que los androides han empezado a pensar por sí mismos y a sentir emociones, lo que llevará a muchos a rebelarse contra los humanos, con un trasfondo de moralidad que nos hará cuestionarnos quiénes son los buenos y quiénes los malos. Además, tras el desencanto que supuso la linealidad de *Beyond*, se volverá a las divergencias argumentales de *Heavy Rain*, con múltiples finales y el riesgo de que los protagonistas mueran si tomamos malas decisiones. No en vano, el guión consta de más de 2.000 páginas. ■

LAS CLAVES

- Siempre ha habido mucho debate sobre si lo que hace David Cage son videojuegos o, más bien, películas. Lo que es seguro es que nunca deja a nadie indiferente.
- La aventura durará unas diez horas, pero tendrá tantas ramificaciones argumentales y finales que será una de las más rejugables de toda esta generación.
- Los gráficos harán gala de un nuevo motor gráfico, y el doblaje, que siempre es una prioridad en las superproducciones de Sony, promete estar muy cuidado.

■ El juego tratará temas muy delicados, como el maltrato infantil, las revueltas sociales o el suicidio, pero promete hacerlo con sentido y tacto.

■ Los tres androides protagonistas tendrán mecánicas y perfiles muy diferenciados: un detective, una asistenta del hogar y un revolucionario.

CYBERPUNK 2077

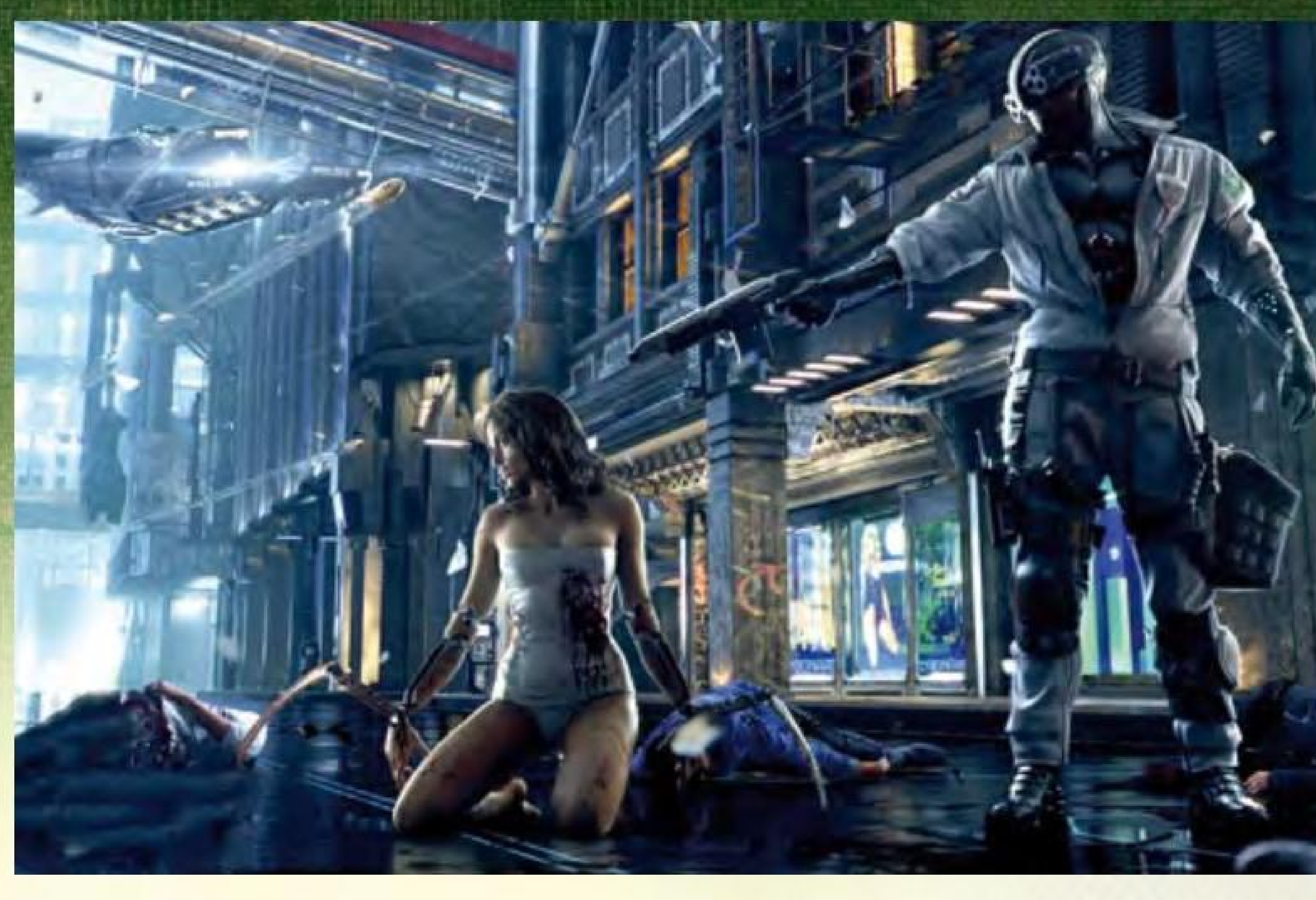
UN FUTURO QUE HARÁ QUE NOS EXPLOTE EL CEREBRO

■ ¿PS4 - XBOX ONE - PC? ■ ¿2019? ■ CD PROJEKT RED

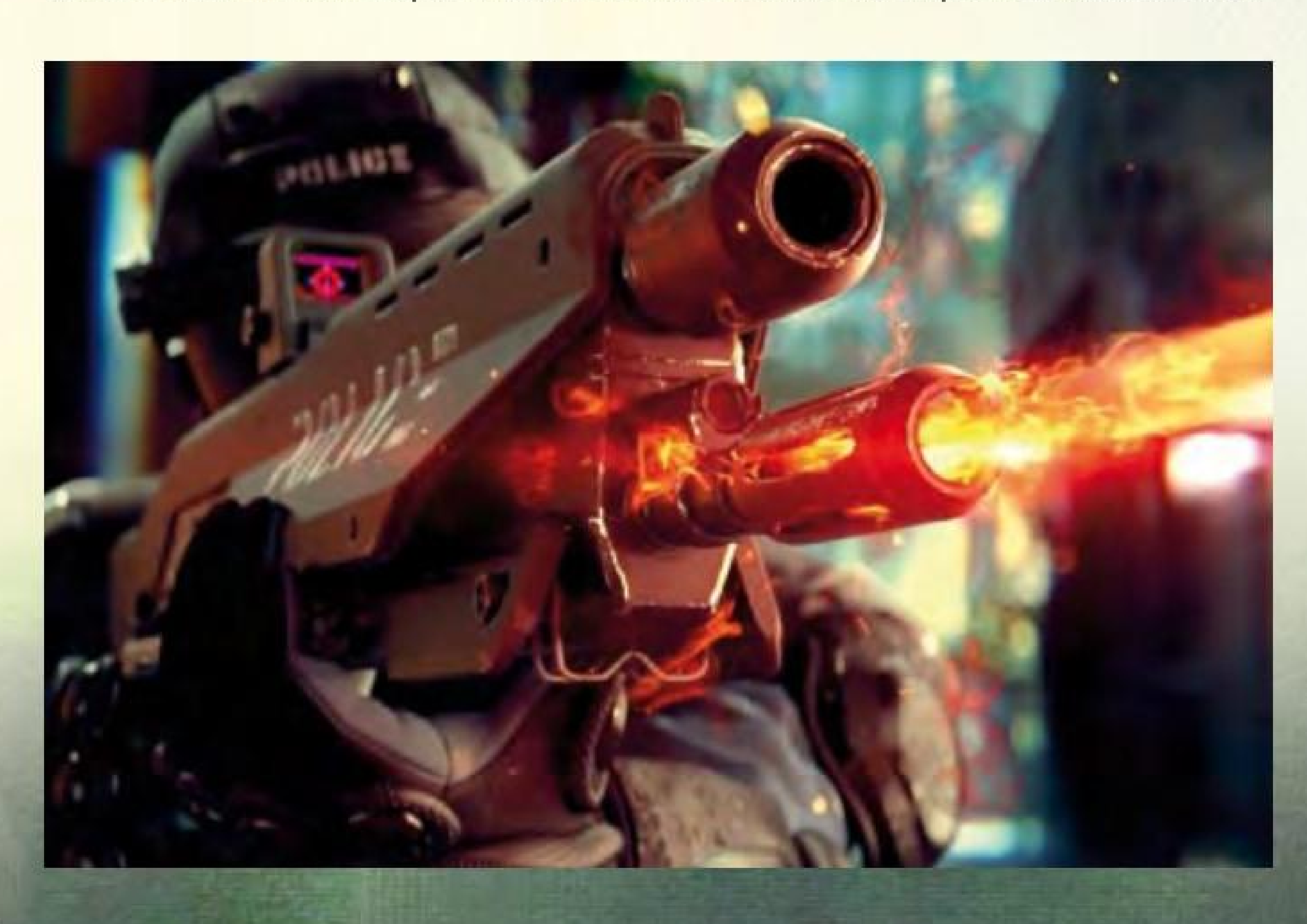
The Witcher 3 es uno de los mejores juegos de la historia, y CD Projekt RED quiere superarse con su próximo RPG, inspirado en un juego de rol de papel y lápiz de Mike Pondsmith. Es curioso, porque *Cyberpunk 2077* fue anunciado antes incluso que la tercera aventura de Geralt de Rivia. Concretamente, en 2011 se conoció la existencia del proyecto, en 2012 se dieron las pinceladas argumentales, en enero de 2013 se mostró un tráiler conceptual... y, desde entonces, no ha habido nada, salvo declaraciones vacuas sobre cómo iba el desarrollo y noticias sobre la salida del estudio polaco de diversos responsables del desarrollo. Sin embargo, este mes, la cuenta de Twitter del proyecto ha resucitado, lo que sugiere que, pronto, habrá novedades.

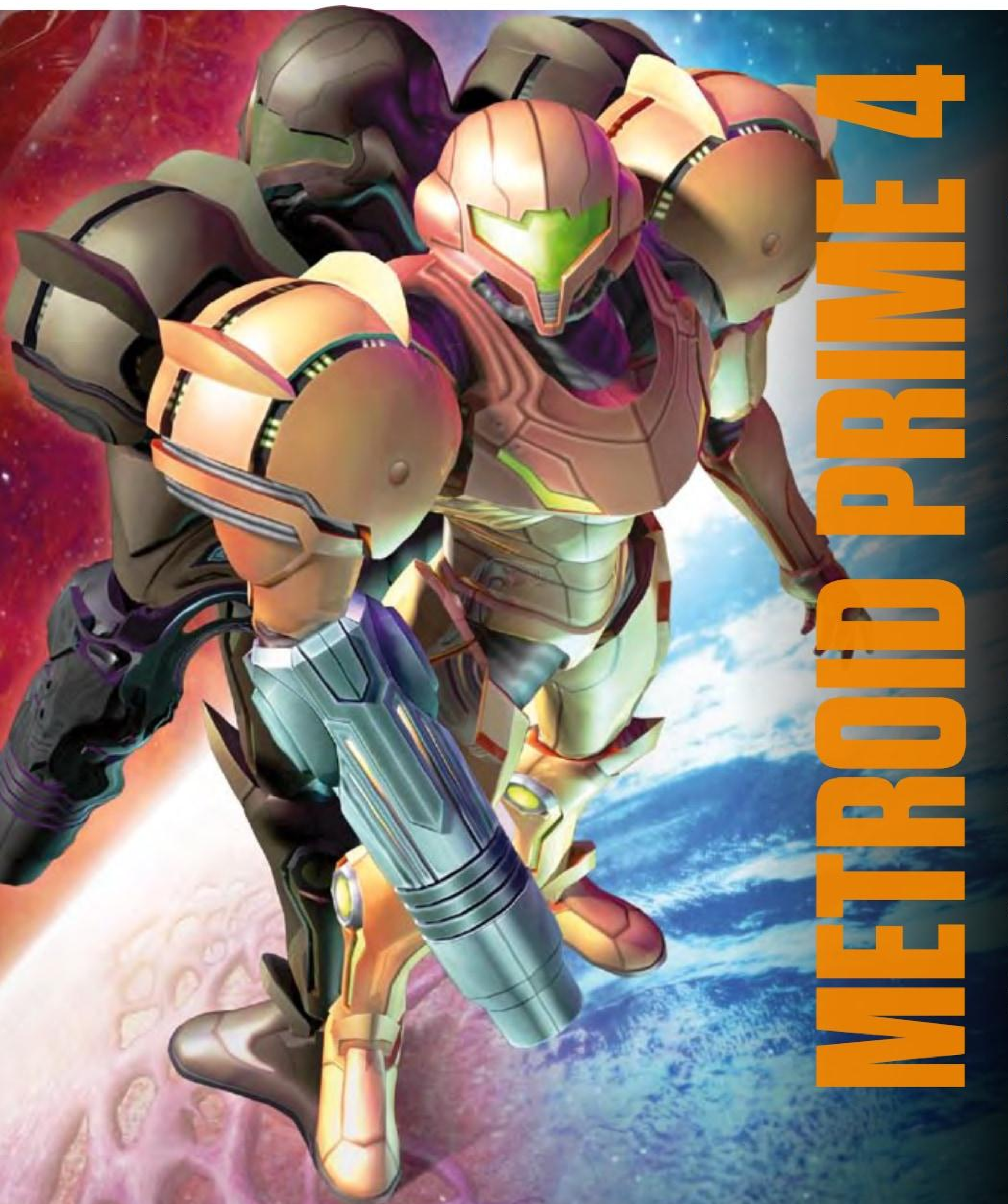
Un desarrollo de ritmo totalmente incierto

Es imposible saber cómo de avanzado está el desarrollo, pues *The Witcher 3* y sus dos expansiones fueron prioritarias hasta mayo de 2016. En todo caso, seguirá las líneas maestras de aquél, decisiones morales incluidas, "sólo que" con armas de fuego, gadgets y vehículos en una ciudad futurista donde los implantes cibernéticos han causado estragos. Será candidato a GOTY, sea de 2018, de 2019 o de 2077. ■



■ La historia girará en torno al "braindance", una peligrosa forma de ocio consistente en vivir experiencias de otros mediante implantes cerebrales.





METROID PRIME 4

EL ESPACIO ES SUBJETIVO

■ SWITCH ■ ¿2018? ■ NINTENDO

Samus Aran es uno de los personajes más icónicos de Nintendo desde sus orígenes consoleros, pero, a diferencia de otros, se ha dejado caer por sus sucesivas máquinas con cuentagotas. De hecho, ni N64 ni Wii U vieron aterrizar su nave. Además, su último paso por sobremesa, *Other M* para Wii, fue una pequeña decepción. Sin embargo, la Gran N va a volver a armar a su heroína hasta la morfosfera con una secuela de la subsaga *Prime*, que llevaba en barbecho espacial desde 2007. Junto con *Pokémon RPG* y *Bayonetta 3*, es la exclusiva más importante y deseada de cuantas hay anunciadas para Switch ahora mismo.

A superar el estratosférico listón de Retro Studios

Por ahora, sólo conocemos el logo visto en el E3 2017 y el hecho de que se desarrollará en primera persona, con una historia que entroncará con la de los anteriores. Nintendo también ha confirmado que no será Retro Studios (que no se sabe que está haciendo desde que lanzó *Donkey Kong Country: Tropical Freeze* en 2014) quien lo firme, sino un "nuevo y talentoso estudio". Es pura especulación, pero, tras el gran trabajo hecho con *Samus Returns*, no sería descabellado que MercurySteam estuviera al frente, pues ya conoce la saga y tiene el material conceptual acumulado en 3DS. En todo caso, el productor será Kensuke Tanabe, quien ocupó ese cargo en la trilogía original y no puede estar más familiarizado. ■



LA ÚLTIMA CENA DE LOS PE

Por **Rafael Aznar** @Rafaikkonen

Jesucristo ha tenido siempre muchos imitadores, pero ninguno como Joseph Seed, un falso mesías que ya puede ir rezando todo lo que sepa...

PS4 - XBOX ONE - PC ■ SHOOTER ■ UBISOFT ■ 27 DE MARZO

Se aplazó un mes, hasta el 27 de marzo, porque Ubisoft Montreal tenía que acabar de amasar las hostias, pero la iglesia está ya casi lista para albergar la misa de resurrección de *Far Cry*, una saga convertida en objeto de culto en los últimos años y que, tras el apócrifo *Primal*, vuelve al redil contemporáneo. Tras pasar por una isla paradisiaca o el Himalaya, el estudio de desarrollo ha optado por Estados Unidos, esta vez con un trasfondo de sectas religiosas que puede dar muchísimo de sí y que hará rabiar a no pocos feligreses y puritanos.

Nosotros encarnaremos al sustituto del sheriff de Hope County, en Montana, donde se ha hecho fuerte la Puerta del Edén, una secta religiosa creada a imagen y semejanza de Jesucristo y sus doce apóstoles... sólo que en versión maléfica, claro. Su líder será Joseph Seed, un tarado que cree que el fin del mundo es inminente y que sólo él puede salvar las almas de sus ovejas. En nuestro primer día, comandaremos una operación para arrestar a este evangelista sectario y a sus discípulos (entre los que no faltará la correspondiente María Magdalena), pero la cosa acabará como el rosario de la aurora, con todos nuestros compañeros muertos o cautivos. A partir de entonces, deberemos cooperar con la resistencia para, con métodos menos católicos, explicarle una lección sobre el bien y el mal. Para ello, contaremos con la ayuda de diversos lugareños que lo han perdido todo, como un sacerdote que ya no tiene fieles o una joven a la que le arrebataron el bar que regentaba.

Evangelio sectario y rural

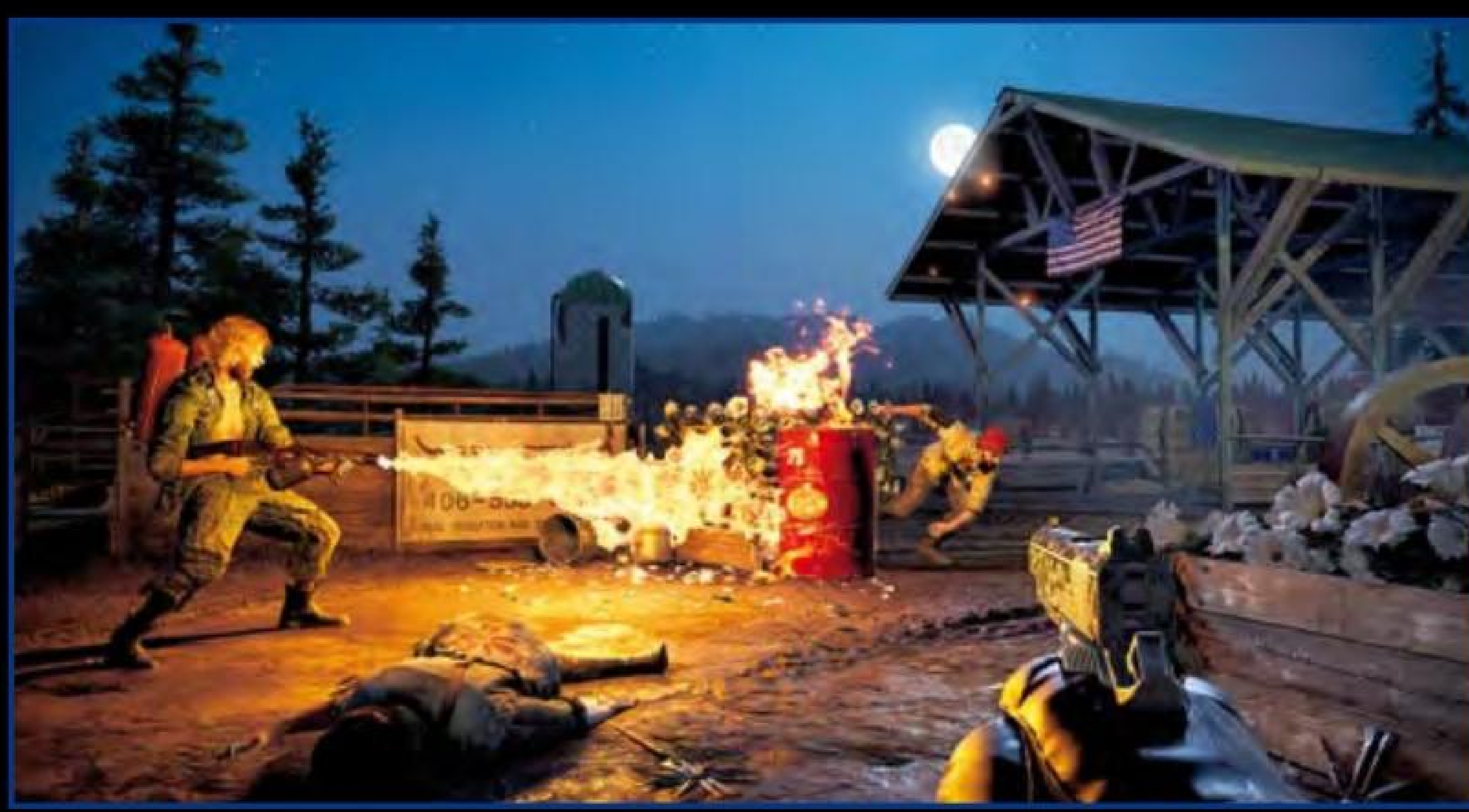
El núcleo jugable de shooter-sandbox en primera persona será muy similar al de las anteriores entregas, pero se han introducido pequeños cambios aquí y acullá que harán que la experiencia se sienta fresca. Para empezar, la narrativa será menos lineal, de modo que podremos acometer unas misiones u otras con mayor libertad, de cara a ir aumentando el poder de la resistencia en cada región. Además, se supone que las alianzas que vayamos forjando condicionarán la historia. Eso ya lo vimos en *Far Cry 4*, que tenía dos finales distintos, según a qué líder revolucionario hubiéramos apoyado, pero esperamos que vaya aún más lejos y que las ramificaciones sean más sutiles. Del mismo modo, los enemigos se adaptarán al mundo de forma dinámica, según las conquistas y las acciones que hayamos ido llevando a cabo sobre su superficie.

A diferencia de otras entregas, ésta no se ambientará lejos de la "civilización", lo que se traducirá en importantes novedades, como las relativas a los vehículos. Entre los terrestres, además de camionetas, buggies o quads, habrá muscle cars, camiones o tractores, algunos con armas integradas en el parachoques y que podremos disparar con facilidad. Aparte, es algo que asegurará la diversión en cooperativo, con un jugador conduciendo y el otro tirando de gatillo. Sin embargo, con lo que de verdad se nos hace la boca agua es con los fichajes aéreos, como un helicóptero (nada »

CADORES DE LA PRADERA



■ Los villanos llevarán a cabo rituales de conversión a su religión, pero, con nuestra ayuda, la población de Hope County irá rebelándose.



■ El lanzallamas tendrá más sentido que nunca, dada la ambientación rural. Como ya pasaba en *Far Cry 3* (¿recordáis el tema de reggae?), la vegetación arderá ipso facto.



■ Las barras y las estrellas estadounidenses estarán muy presentes en la dirección artística, ya sea en forma de banderas, en carrocerías o en aros como los de este desafío.

» que ver con el autogiro de *Far Cry 4*) o una avioneta de combate, que darán a las refriegas una verticalidad inédita en la saga. Eso sí, el cambio de ambientación ha traído consigo la pérdida de las torres escalables, si bien seguiremos teniendo el traje aéreo y el paracaídas para tirarnos al vacío.

Otra incorporación importante es la de las armas cuerpo a cuerpo, pues podremos echar mano de bates de béisbol, palas y otras herramientas campestres. En todo caso, lo más divertido seguirá siendo empuñar armas de fuego, con el cuidado control de siempre. Asimismo, la curación seguirá siendo manual, por lo que no será aconsejable ir a pecho descubierto. En la última demo jugable, la IA estaba aún por pulir, con algunos enemigos que se quedaban a verlas venir, pero es un problema que debería resolverse durante el mes adicional de desarrollo.

En cuanto al multijugador, salvo sorpresa de última hora, no habrá modos competitivos, pues Ubisoft no ha anunciado nada al respecto, pero, realmente, no es algo que pida el fan medio de la saga. Sin embargo, el cooperativo sí que ha sido siempre muy solicitado y, por fin, podremos disfrutar de toda la historia junto a un amigo. Eso sí, sólo podrá guardar el progreso el que haya creado la partida.

El Jardín del Edén

Aprovechando la cercanía, un equipo de Ubisoft Montreal se desplazó hasta Montana para tomar miles de imágenes reales y recrear su idiosincrasia usando técnicas de fotogrametría. Así, bosques, cultivos o carreteras estarán inspirados en los reales, igual que la apariencia de la gente o la decoración del interior de cada casa. Los mundos de la saga nunca decepcionan en cuanto a tamaño, y éste no será menos, con cientos de tareas secundarias, incluida una de buscar testículos que ha levantado bastante polvareda. Además, el apartado sonoro estará muy cuidado y, por ejemplo, en los campamentos, se escucharán música evangélica y proclamas sectarias a través de la megafonía.

De un tiempo a esta parte, Ubisoft parece haberse tomado en serio lo de no sobreexplotar sus sagas estrella con entregas anuales (veremos si lo cumple en 2018 con *Assassin's Creed* o no), y *Far Cry 5* será una muestra de ello, pues *Primal* tiene ya dos años (aquél, en cambio, sí salió apenas quince meses después que la cuarta entrega). Por eso y por la ambientación religiosa en Estados Unidos, hay ganas de ver su atrevimiento. Más vale que los pecadores de la pradera vayan haciéndose a la idea de que sus monsergas desde el púlpito y sus semillas del diablo tienen los días contados. ■



■ Ubisoft no ha confirmado si habrá modos competitivos, pero *Primal* ya prescindió de ellos, por lo que tal vez no los haya.



■ La toma de campamentos podrá hacerse con sigilo (marcando a los enemigos con prismáticos y tirando piedras para distraer) o por las bravas. ¡Se va a acabar la tontería!



■ El juego estará lleno de guiños a anteriores entregas de la saga, como el muñeco "bailón" de la izquierda, que representa a Vaas, el desquiciado "malo" de *Far Cry 3*.

LOS 10 MANDAMIENTOS

El credo de la saga *Far Cry* ha sido muy monolítico durante las últimas entregas, sin contar los spin-off *Blood Dragon* y *Primal*, pero, aun así, esta quinta entrega canónica contará con nuevos preceptos que harán que los fieles se santigüen antes de empuñar las armas para entrar en la iglesia de Ubisoft, cuya misa promete ser más divertida incluso que una buena lectura del Evangelio según San Marcos o las cartas a los corintios. Palabra del Señor.

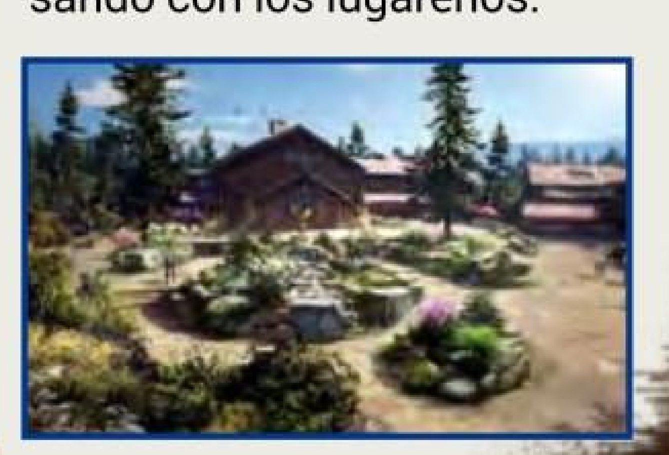
I
NO CREERÁS EN FALSOS PROFETAS

El argumento partirá de la misma base que el de *Far Cry 4* (conducir a una población a rebelarse contra un opresor), pero el trasfondo fanático-religioso resulta muy atractivo, y ya ha habido unos cuantos beatos que se han sentido ultrajados por el paródico sermón con el que se representa la América profunda en el juego.



II
RENEGARÁS DE PARAÍSOS PASADOS

La ambientación en Montana estará muy cuidada, para darnos la sensación de que, realmente, estamos en el campo, rodeados de granjas, montañas, bosques o ríos. Esta vez, no habrá torres que escalar (lástima, porque era una mecánica genial), sino que la revelación progresiva del mapa se logrará conversando con los lugareños.



III
HONRARÁS A LOS DE TU SANGRE

Toda la aventura se podrá disfrutar en cooperativo para dos jugadores. *Far Cry 4* ya tuvo, pero no permitía jugar la historia en compañía. Eso sí, el progreso de la partida sólo se le guardará a la persona que ejerza como anfitriona, lo cual tiene sentido, para no tener que depender de que quien se una esté en el mismo punto de la historia.



IV
TÚ SALVARÁS A LOS HIJOS DEL SEÑOR

El protagonista del juego no estará predeterminado, sino que contaremos con un editor para hacerlo a nuestra imagen y semejanza. Los actores secundarios darán mucho juego, como un cura peleonero que combatió en Irak, un aviador que nunca quiso ir a la guerra o una joven a la que la Puerta del Edén le arrebató su bar.



V
SERÁS UN CAZADOR SIN MIEDO A MORIR

La fauna de las montañas de Montana será muy variada, desde alces hasta osos, lobos, zorros o pumas. Cazarlos nos concederá materiales para construir nuevo equipamiento, como de costumbre, y habrá locuras que no habíamos visto antes, como que, por ejemplo, los enemigos nos embosquen con estampidas de ganado.



VI
DORMIRÁS CON LOS PECES, SI QUIERES

La pesca se ha convertido en una prioridad para multitud de desarrolladores, por lo que no podía faltar en *Far Cry 5*, aprovechando que el Pisuerga pasaba por Montana. Ubisoft se ha esmerado para que no sea un simple añadido y que podamos utilizar diferentes tipos de caña o de cebos, para sacar del río a muy diversos peces.



VII
CAMINARÁS SOBRE EL AGUA Y EL CIELO

El repertorio de vehículos será más vasto y alocado que nunca. Por un lado, habrá coches más potentes, como muscle cars o camionetas, pero también tractores. Sin embargo, la novedad más destacada es la inclusión de helicópteros, avionetas o hidroaviones, algo de lo que Donald Trump estaría muy orgulloso.



VIII
GOLPEARÁS AL QUE TE DESEE EL MAL

Los disparos en primera persona seguirán siendo la base del juego, con incorporaciones como un arco de poleas (con flechas incendiarias o explosivas incluidas), pero, esta vez, habrá también armas cuerpo a cuerpo, más allá del típico cuchillo para apuñalar a traición. Concretamente, habrá bates de béisbol, palas, tuberías...



IX
EL PERRO SERÁ TU AMIGO MÁS FIEL

En un juego tan campestre, no podía faltar el mejor amigo del hombre. Así, contaremos con un perro que, tras ser abandonado, se nos unirá para martirizar a los enemigos yendo de aquí para allá, mordiendo o alcanzándonos diferentes objetos. Y no temáis, porque, aunque lo hieran, tendrá más vidas que un gato y no podrá morir.



X
ACOGERÁS EN TU SENO AL BELICOSO

Independientemente del cooperativo, a lo largo y ancho del mundo nos toparemos con pistoleros a sueldo a los que podremos pedir que nos acompañen (hasta dos al mismo tiempo), para facilitarnos las refriegas contra los pérfidos sectarios. Durante algunas misiones, también participarán algunos personajes especiales.



ANÁLISIS

Los mejores lanzamientos del mes, analizados y puntuados



DRAGON BALL FIGHTERZ

El que prometía ser el mejor juego basado en Bola de Dragón ha cumplido las expectativas con creces: "It's over 9.000!"



MONSTER HUNTER WORLD

Atentos, cazadores de monstruos: Capcom se lanza a la conquista del mundo con la mejor montería de su historia



VUESTRA OPINIÓN

Podéis dejarnos vuestros análisis en la web, o también hacérnoslos llegar a través de nuestras redes sociales:
www.facebook.com/hobbyconsolas @Hobby_Consolas

JUEGOS ANALIZADOS



CONTENIDOS DESCARGABLES



Dragon Ball FighterZ

LOS SUPER SAIYANOS SUPERAN SUS PROPIOS LÍMITES

VERSIÓN ANALIZADA
PS4

GÉNERO
Lucha

DESARROLLADOR
Arc System Works

DISTRIBUIDOR
Bandai Namco

JUGADORES
De 1 a 6

IDIOMA TEXTOS
Castellano

IDIOMA VOCES
Inglés

FORMATO / PRECIO
Físico: 69,95 €
Digital: 69,99 €

LANZAMIENTO
26 de enero

CONTENIDO
12

Hay pocos juegos recientes que hayan generado tanta expectación como *Dragon Ball FighterZ*. Y es que mezcla dos elementos irresistibles: la buena lucha y una franquicia legendaria.

De un tiempo a esta parte, hemos tenido una entrega de *Dragon Ball* tras otra, pero incluso las más afortunadas, como los *Xenoverse*, parecían "atascadas" en unas fórmulas demasiado cuadriculadas. Ahora, *FighterZ* llega con una fórmula mucho más fresca y en dos dimensiones, bajo la batuta de Arc System Works, los responsables de *Guilty Gear*. Y se nota su mano en esa franquicia, pues en esta ocasión se nos proponen unas batallas frenéticas y muy espectaculares. La cosa ya no va de aporrear botones de puñetazo y lanzar un Kamehameha de vez en cuando, sino que existen una serie de movimientos que hay que combinar con cabeza para sacar ventaja. Los ataques especiales son muy sencillos de ejecutar: el típico "cuarto de luna" y un botón para propinar golpes tipo Masenko, por ejemplo. También hay una barra de energía que podemos cargar para, a partir de su nivel 3, desencadenar devastadores ataques finales, tales como el Final Flash de Vegeta. El quid de la cuestión está en combinar todos estos elementos con una dinámica de combate por grupos.

Tres mejor que uno

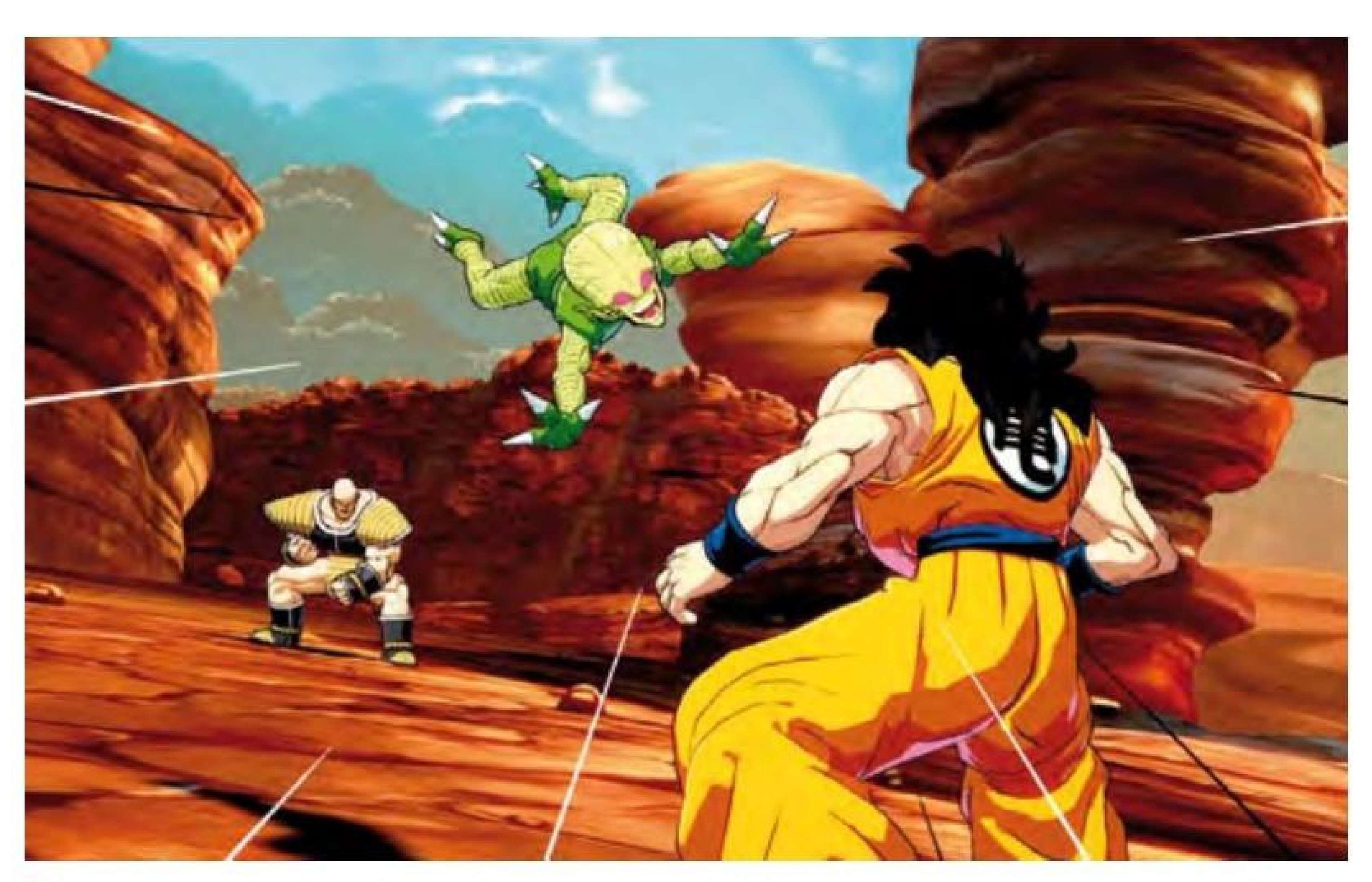
Podemos tener hasta a tres luchadores en nuestro equipo y es posible pasar de uno a otro en cualquier momento, o llamarlos para un ataque puntual, al estilo de los *Marvel vs Capcom*. Lejos de suponer un recurso puntual, esto es crucial para alzarnos con la victoria: al cambiar de personaje, los otros pueden recuperar algo de energía y reservarse para atacar por sorpresa cuando el rival baje la guardia. Así, un botón L del mando sirve para llamar a un miembro del equipo y el otro L llama al tercero. Combinar a los personajes, fintar y ejecutar todos nuestros super golpes puede parecer demasiado complejo, pero en realidad todos los personajes tienen el mismo catálogo de maniobras. Ahora bien, sus ataques difieren (algunos pueden lanzar una onda hacia arriba, otros de frente...) e incluso hay algunos que pueden "invocar" luchadores de apoyo durante el combate. Así, Nappa puede plantar un Saibaiman para que se lance a por el enemigo y Ginyu llama al resto de los miembros de las Fuerzas Especiales para golpes rápidos.

Si rematamos al rival con nuestro ataque más poderoso, desencadenaremos un Final Destructivo, en el cual la cámara se alejará para mostrar una descomunal onda de energía. Y es que el espectáculo más pasmoso es uno de los pilares de *FighterZ*. El desarrollo es en 2D, pero se ha optado, salvando las distancias, por una fórmula como la de los más recientes *Street Fighter* o *Guilty Gear*. En realidad, los personajes son poligonales con una fuerte capa de cel-shading, lo que permite que la cámara gire y se coloque en los ángulos más impactantes cuando procede. »

AUNQUE NO ES TAN "SIMULADOR" COMO OTROS JUEGOS DE GOKU, QUIZÁ SEA EL MÁS FIEL AL MANGANIME



Narrativamente, el juego se sitúa dentro de la franja de Dragon Ball Super, por lo que podemos ver a los Super Saiyan Blue o al dios de la destrucción Beerus en acción.



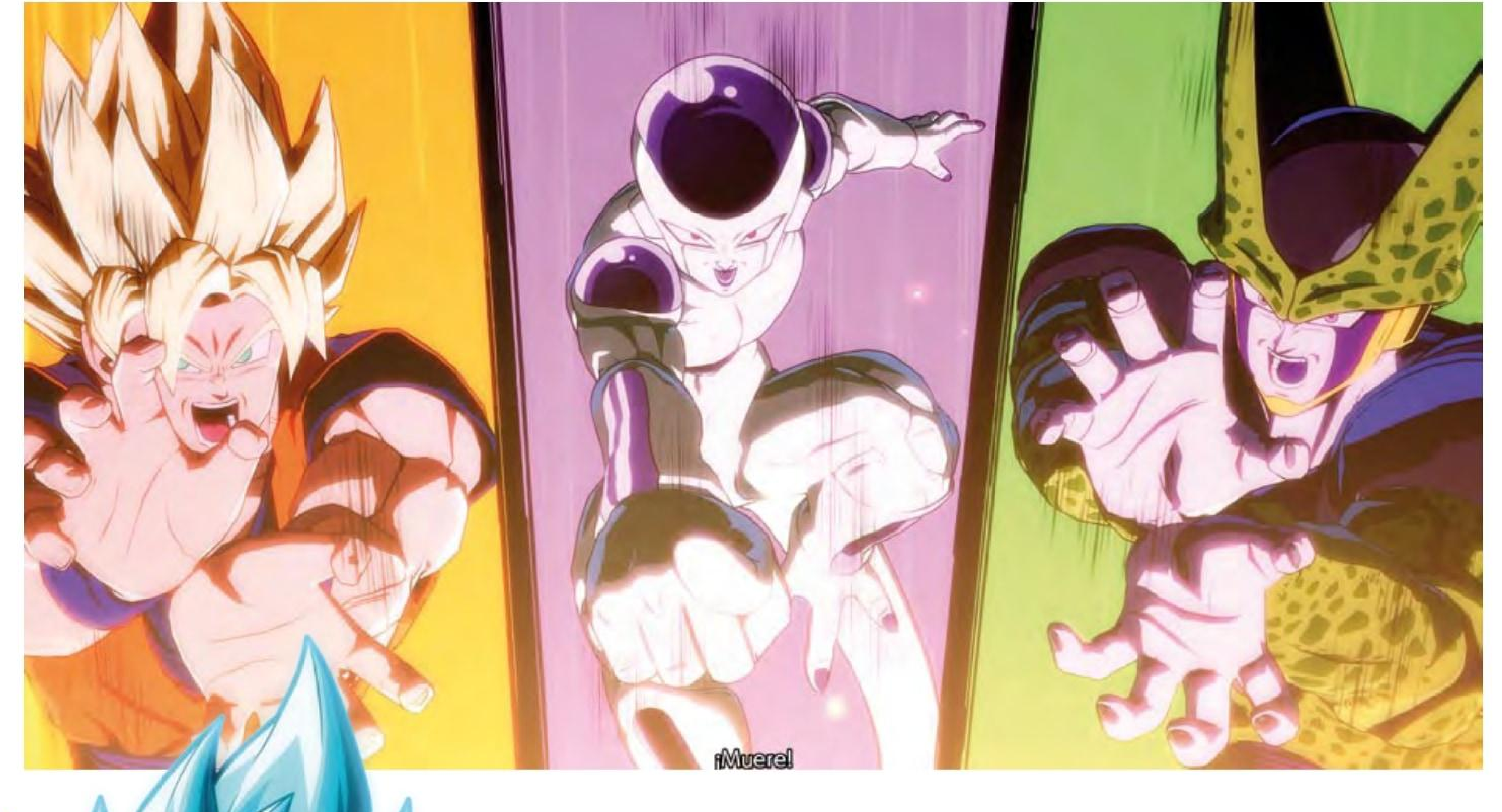
Los personajes de asistencia no son controlables, pero suponen una gran ayuda. ¿A quién vamos a tirar un Saibaiman, si no es al pobre Yamcha?



La Androide 21 tiene movimientos muy poderosos. Está a medio camino entre los androides comunes y Buu... ¡y nos encanta su diseño made in Toriyama!



Podríamos llenar todo el análisis sólo con ondas de energía. Mirad qué espectacular es el ataque final de Gohan, con su hermano Goten como apoyo.



Las escenas del modo Historia nos presentan a personajes muy expresivos, con muchos chascarrillos... y alianzas aparentemente imposibles, como la de la imagen.

SUPER SAIYAN BLUE

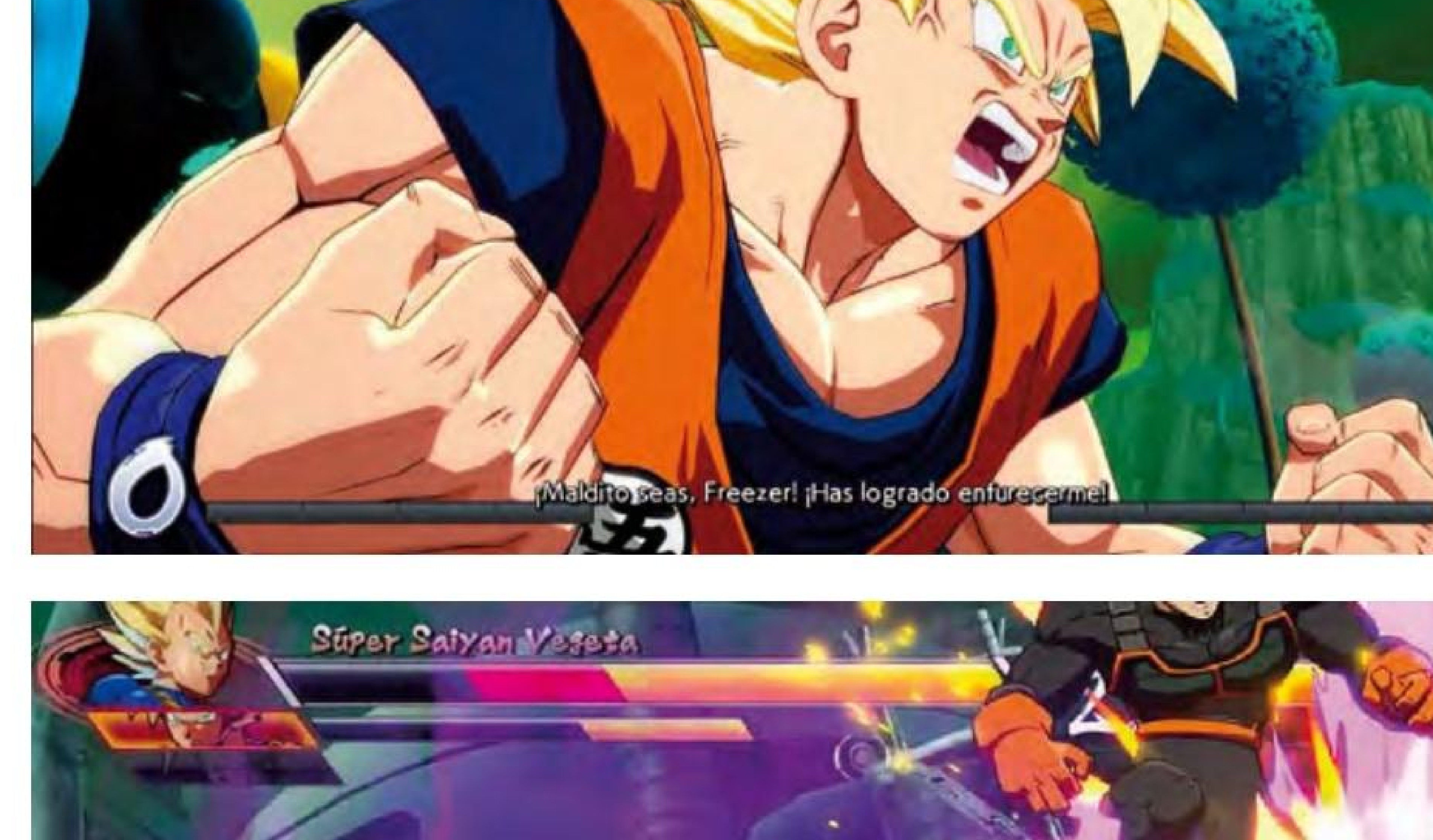
La parte más reciente de Dragon Ball Super también tiene cabida en el juego. Eso sí, tanto este Goku como Vegeta SSB se tienen que desbloquear a base de hacer "méritos" en el juego. Son devastadores.

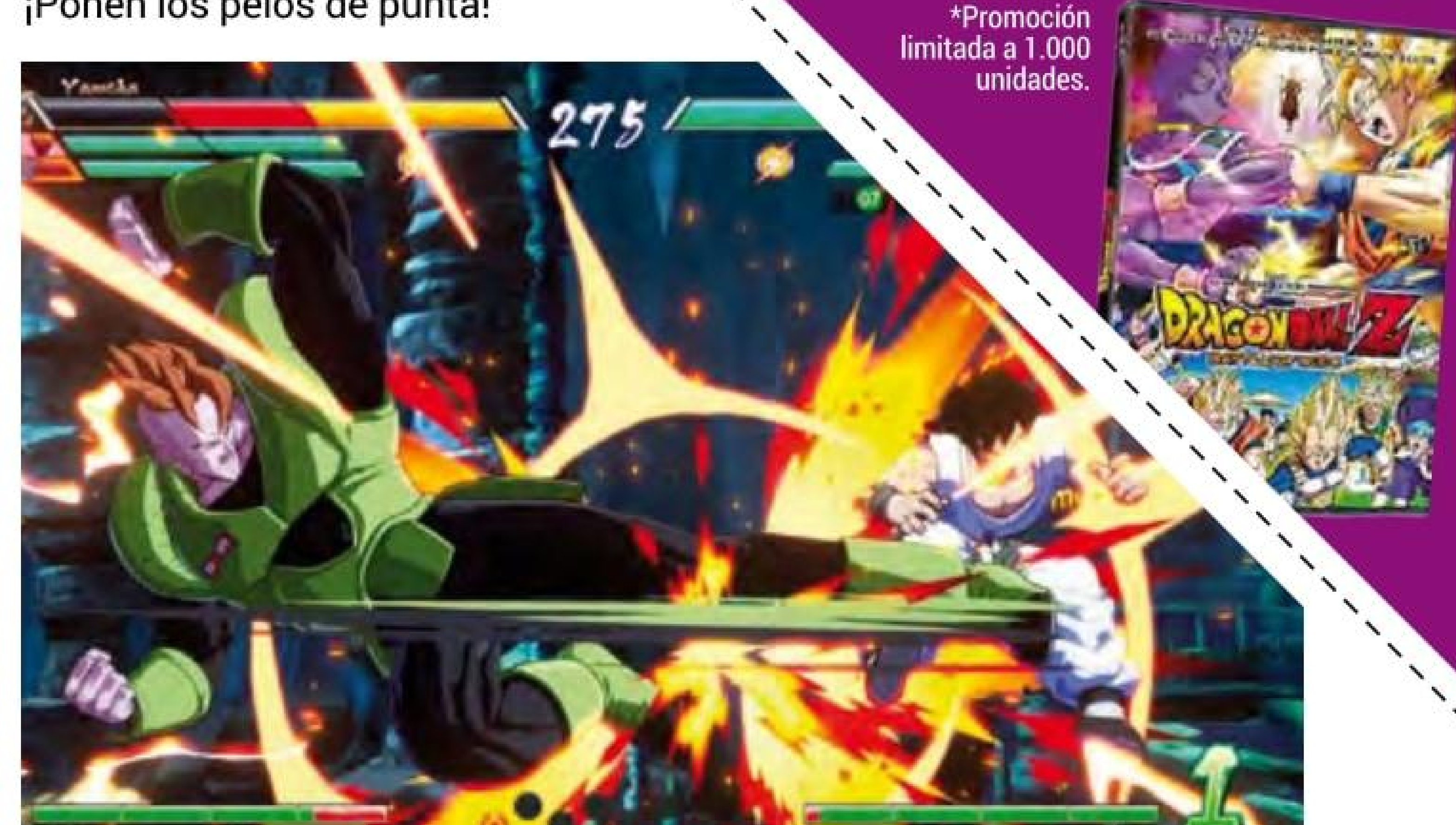
» A esto se unen unas ondas de energía que harían palidecer a *Marvel vs Capcom*: el Kamehameha Solar de Célula se desencadena tras una secuencia calcada a la del clímax de su combate contra Gohan en el manga y se manifiesta con una onda que cubre más de media pantalla. Y así, con todos los luchadores. Hasta en los ataques más insignificantes podemos ver cómo Arc System Works ha calcado alguna viñeta furtiva del manga, una pose icónica... Esto ha provocado el furor de los fans, que recopilan en Internet la interminable lista de guiños y homenajes. Incluso las escenas introductorias de cada combate o los prólogos del modo Historia demuestran conocimiento enciclopédico: Nº 18 se enfada con Freezer porque mató a Krilín, el villano referencia la etapa que pasó en el infierno... El cénit de estos homenajes llega cuando personajes concretos se enfrentan en un escenario determinado, lo que puede dar pie a las llamadas escenas dramáticas: si enfrentamos a Goku con Kid Buu en el planeta de los Kaiyoshin, veremos la famosa Genkidama final...

Rebajas de súper saiyanos

El plantel de luchadores asciende hasta los veinticuatro, incluyendo los tres ocultos (Goku y Vegeta SSB y la An-

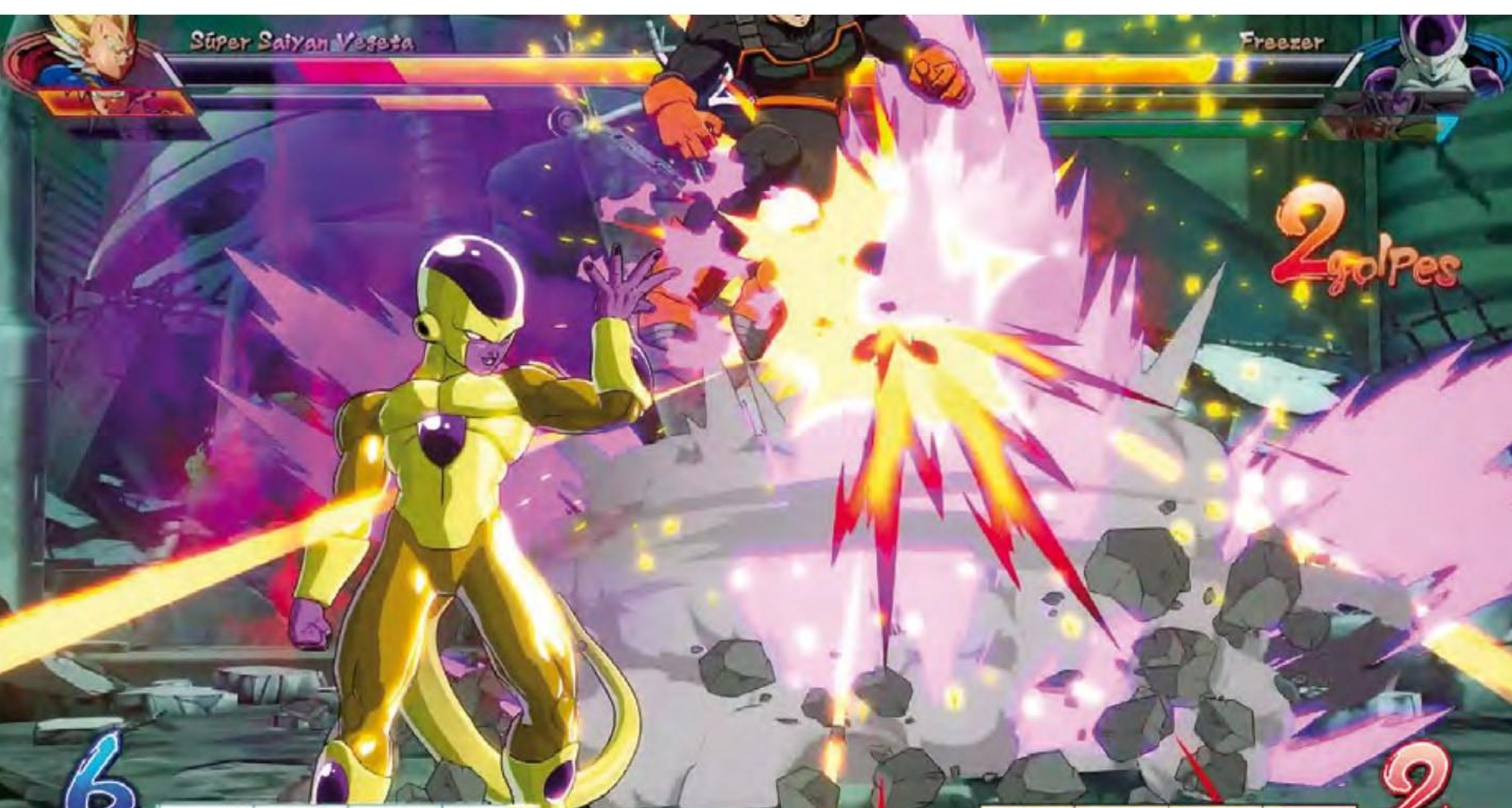
EL NÚMERO DE LUCHADORES ES AJUSTADO, PERO TIENEN CARISMA Y ABARCAN HASTA LA SERIE DB SUPER





Las escenas dramáticas se desencadenan al cumplir ciertos requisitos de combate. ¡Ponen los pelos de punta!

Yamcha no podía faltar a la fiesta. Mirad qué porte, qué técnica... Vaya, ya está recibiendo otra vez. Pero os prometemos que mola verlo en acción...



Golden Freezer es la única transformación que podemos ejecutar cuando queramos. Ojo, que es temporal y nos puede dejar "en bragas"...

droide 21). Esta cifra, aunque decente, quizá queda un poco por debajo de otros juegos punteros, como *Injustice 2* o el propio *Street Fighter V: Arcade Edition*. Esto es particularmente doloroso porque se sabe que han reservado ocho personajes más para el puñetero pase de temporada... Aun así, los personajes que tenemos están cargados de personalidad y abarcan un poco de todo. Hasta tenemos a Hit o Goku Black, de Dragon Ball Super. Además, como decíamos, ciertos personajes vienen acompañados de asistentes que aparecen en momentos puntuales. No os perdáis el ataque final de Ten Shin Han con Chaoz, por favor. Eso sí, a diferencia de otros *Dragon Ball*, los personajes aquí no pueden transformarse cuando queramos (a excepción de Freezer, que sí puede pasar a estado Golden Freezer a voluntad), sino que sólo lo hacen con ciertos movimientos. Ni siquiera podemos volar de forma permanente, sino sólo durante la ejecución de ciertos combos. Y, a pesar de todo, el espectáculo es continuo y tenemos la sensación de estar ante un juego más fiel a Dragon Ball que "simuladores" como los *Budokai Tenkaichi*.

La venganza del Dr. Gero

El modo Historia del juego no es moco de pavo. A través de tres campañas que nos duran unas diez horas en total, se nos cuenta una historia nueva (situada cronológicamente tras La Resurrección de Freezer) en la que conocemos un nuevo personaje diseñado por el propio Akira Toriyama: el androide 21, un ser que el Dr. Gero se había guardado en la manga y que parece tener un apetito insaciable. Tenemos que resolver su misterio a base de avanzar por una especie de tablero por el que podemos escoger la ruta. Cada fragmento del tablero puede tener personajes para rescatar, de forma que podamos unirlos a »



Cuando cae un miembro del equipo y entra su sustituto, vemos escenas de "choque de titanes" tan espectaculares como ésta.



Goku Black es tan sádico como hemos podido ver en la saga de Trunks del Futuro. Viene desbloqueado de serie para el modo Versus.

Posiblemente, los movimientos de Vegeta SSB sean los más brutos de todos. ¡Cómo duelen!



LO MEJOR

El apoteósico nivel técnico (gráfico, sí, pero también sonoro) y el sentido del espectáculo de los combates. La tonelada de mensajes, escenas y técnicas que homenajean a todo Dragon Ball.

LO PEOR

La cifra de luchadores se queda un pelín corta en comparación con otros juegos (sobre todo, sabiendo que van a vender 8 aparte). El modo Historia se acaba haciendo un poco repetitivo.

La obsesión por el detalle se nota en el Ataque Kamikaze Super Fantasma. ¡Cada fantasma pone una pose distinta, como en el manga!





En el hub, tenemos a monjes del Gran Torneo que nos explican en qué consiste cada modo. Al conectarnos online, vemos a otros usuarios.



Con el modo Entrenamiento, podemos practicar los combos más brutos de cada personaje y, de paso, ganar unos buenos zeníes.



El modo Arcade nos lleva por rutas diferentes según nuestro rendimiento. Podemos desbloquear un modo Difícil tras superarlo.

» nuestro equipo de tres luchadores. Al final, siempre hay un duelo contra un equipo más duro de lo normal (tenemos que ir subiendo de nivel para estar a la altura). La trama se va desarrollando con escenas movidas por el motor del juego. A diferencia de los *Xenoverse*, los personajes son aquí tremendamente expresivos y, por momentos, parece que estamos viendo capítulos nuevos del anime. Eso sí, para llegar hasta las diez horas de duración, se nota que han estirado el chicle con montoooones de combates de relleno. Aunque se mantiene el interés por la propia historia, es cierto que este modo acaba haciéndose un poco repetitivo.

Para acceder al resto de modos, tenemos un "hub" que recorremos con el personaje que queramos. Allí está la entrada al modo Entrenamiento, Versus local, Torneo, duelo online, retos de encadenar combos o un modo Arcade.

El camino de la serpiente

Este último modo es interesante, ya que nos propone rutas de tres, cinco o siete combates. Según la puntuación que obtengamos en cada duelo, la ruta cambiará para enfrentarnos a personajes más o menos poderosos. Si ascendemos por las más altas, podremos desbloquear a los SSB y obtener premios muy jugosos. Y es que, con

LOS MODOS DE JUEGO DAN CANCHA A LAS PARTIDAS OFFLINE. PRACTICAD MUCHO PARA REINAR EN EL ONLINE

IR CON AFÁN NO SERÁ SUFICIENTE

Ya hemos comentado que, en este juego, es fácil mostrar técnicas sorprendentes pulsando botones a toda pastilla, pero, en realidad, hay una estrategia detrás que conviene dominar. Aquí van algunas claves para ser un buen combatiente.



Podemos cargar energía en cualquier momento, pulsando dos botones a la vez. Es posible acumular hasta 7 barras de energía, aunque los movimientos más destructivos sólo gastan 3 barras de golpe. Y ojo, que somos vulnerables mientras cargamos.



Los otros miembros del equipo pueden asistirnos con un ataque puntual que pille desprevenido al rival. Una vez lo ejecuten, volverán a estar disponibles en unos segundos. Si mantenemos pulsado el botón de asistencia, ese personaje tomará el relevo.



Las acometidas y persecuciones son cruciales para atacar por sorpresa y para zafarnos de los ataques de energía más débiles. Estos ataques acercan a nuestro personaje al rival con precisión. De hecho, quizá son demasiado efectivos...



Algunos luchadores tienen asistentes especiales que aparecen en circunstancias muy concretas, aunque no podemos pelear con ellos. Ginyu es capaz de "invocar" a los cuatro miembros restantes de sus Fuerzas Especiales de forma alternativa.



Si rematamos al rival con alguna de nuestras técnicas estrella, se mostrará un final destructivo, en el que veremos una gigantesca onda de energía arrasando con todo el mapa... O incluso con parte del planeta. La primera vez que lo ves... F-L-I-P-A-S.



Si encadenamos muchos combos largos, podremos reunir las Bolas de Dragón e invocar a Shenron en mitad del combate para que nos dé alguna ventaja, como recuperar salud o hacer que uno de nuestros aliados caídos "vuelva a la vida".

el dinero, podemos comprar cápsulas que nos dan extras aleatorios, como nuevos personajes con los que recorrer el hub o mensajes especiales que podemos mandar a los otros usuarios, si estamos jugando online. Por cierto, en los duelos más chungos del Arcade, se demuestra que, aunque *FighterZ* es sorprendentemente efectivo a base de aporrear botones, hace falta mucha técnica y estrategia para ganar a rivales duros de verdad. Una cosa más: queremos matizar que, en el momento de hacer este análisis, el online del juego final no estaba disponible, así que hemos basado nuestras sensaciones (positivas) del juego en línea a partir de la última beta abierta. Os tendremos informados de posibles cambios e incidencias en Hobbyconsolas.com.

En conjunto, la oferta cumple sin problemas con lo que se podía esperar, tanto offline como online (si bien tiene más foco puesto en los modos offline)



OPINIÓN

Como suele pasar con otras luchas por equipos, puede parecer más superficial que otros juegos, pero, en realidad, hay mucho que rascar. Visualmente, es imponente y está plagado de guiños y referencias, incluso para el fan más hardcore. Sin duda, el juego más espectacular de Dragon Ball jamás creado.

91

Por Daniel Quesada @Tycho_fan

y os va a dar entretenimiento para semanas. Dedicad tiempo a conocer bien cada personaje porque, aunque parezca que todos son iguales a la hora de pelear, en realidad tienen esos matices tan propios de Arc System Works que sólo los concienzudos sabrán dominar.

Estoy orgulloso de ti, hijo

¿Es *Dragon Ball FighterZ* el mejor juego de la saga? Sin duda, es el más espectacular y hemos agradecido enormemente el cambio de enfoque a la hora de pelear, que se aleja del sota-caballo-rey en el que se habían acomodado los *Dragon Ball*. Habrá usuarios que prefieran algo más técnico y que consideren que se cae en el aporreo fácil de botones, pero, al igual que pasa con otros juegos de lucha "tag", como *Marvel vs Capcom*, todo depende de lo mucho que nos queramos currar los combates. También es cierto que títulos como *Budokai Tenkaichi 3* tienen muuuchos más personajes, pero ojalá ellos tuvieran el arrollador carisma y la espectacularidad de los que aparecen en *FighterZ*. En definitiva, puede quedarse justa la cantidad, pero sobra la calidad. A poco que seas "dragonballero", vas a gozar como un niño cada vez que veas a Goku Super Saiyan 3 lanzar su Kamehameha final o a Yamcha ejecutar su golpe de Colmillos de Lobo. Si es que, aquí, hasta Yamcha mola, leñe.

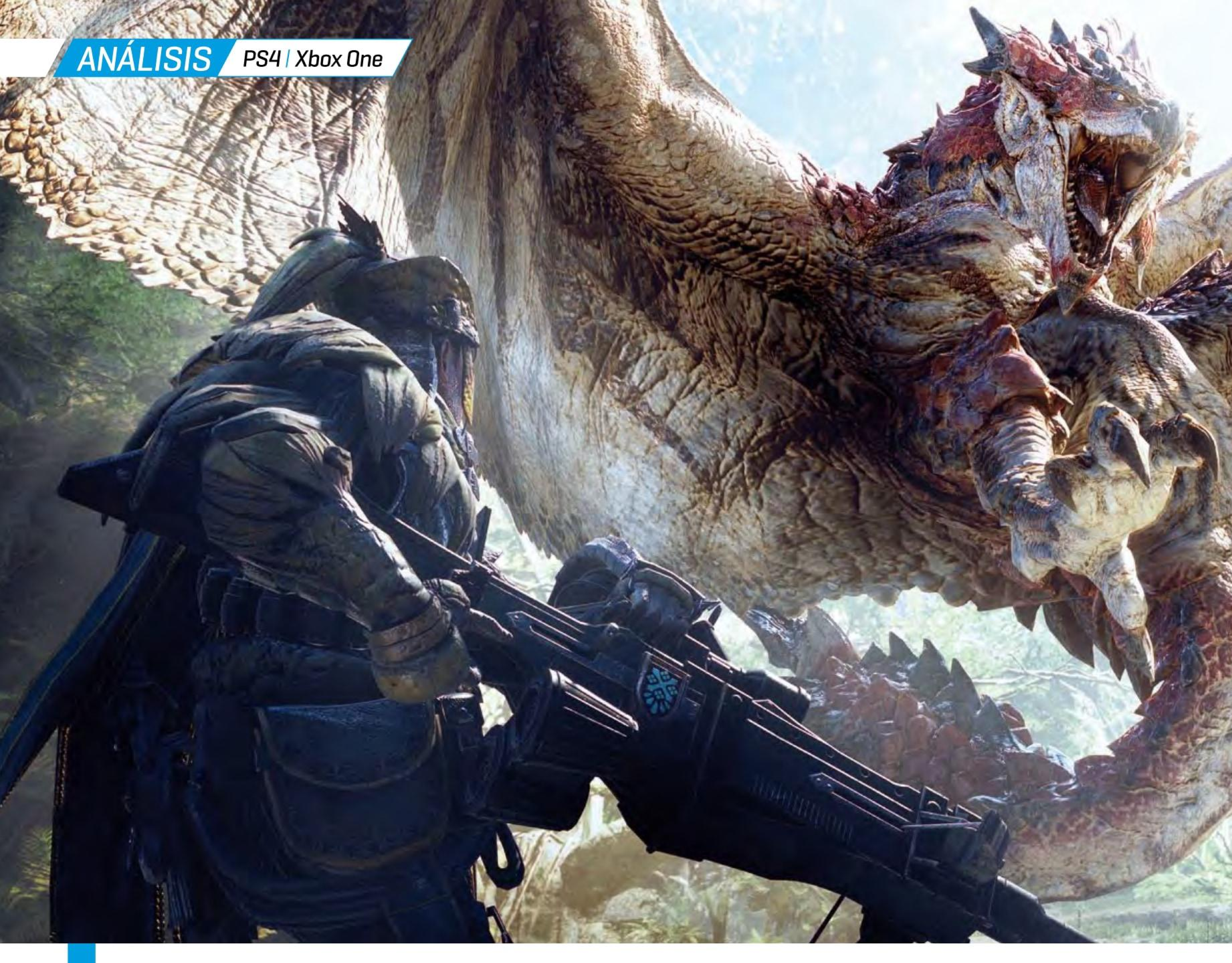
VUESTRA OPINIÓN

WEB Abnner

"Me ha encantado la jugabilidad. Es súper vistoso y rápido. Este juego es una carta de amor a los fans de Dragon Ball que, además, atrae a fans de otros juegos de pelea."

ChicoKamaleon

"Pues, tras haberlo probarlo en la beta abierta, a mí me ha parecido demasiado "casualizado" y el precio que tiene no invita a comprarlo de salida, la verdad."



El Rathalos, santo y seña de la saga, no falta a la cita, dispuesto a carbonizarnos con su aliento y a envenenarnos con su cola.

Monster Hunter: World

SAPOS Y SALAMANDRAS... ¡SON "MONSTARS"!

VERSIÓN ANALIZADA PS4
GÉNERO Rol
DESARROLLADOR Capcom
DISTRIBUIDOR Koch Media
JUGADORES 1-4
IDIOMA TEXTOS Castellano
IDIOMA VOCES Castellano
FORMATO / PRECIO Físico: 64,95 € Digital: 69,99 €
LANZAMIENTO Ya disponible
CONTENIDO 16

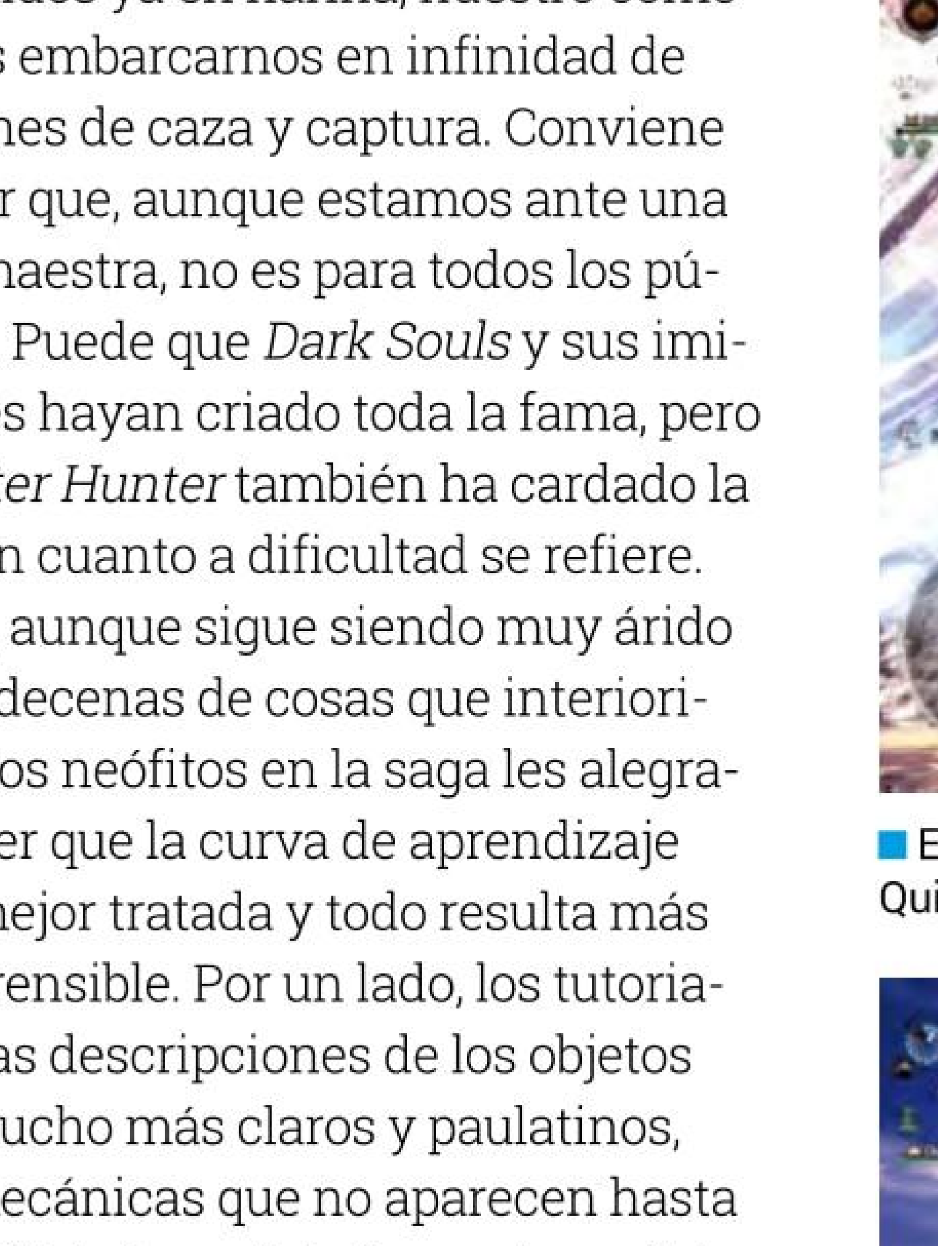
Igual que aquellas criaturitas de "Space Jam", los monstruos de Capcom han crecido para conquistar el mundo y ocupar, de una vez por todas, el lugar que se merecen en la cadena alimentaria del videojuego, al menos fuera del ecosistema nipón.

Aunque *Monster Hunter* nació en PS2 y también se dejó caer por PS3, Wii, Wii U y hasta Xbox 360, lo cierto es que es una saga que debe su fama a sus entregas para PSP, primero, y 3DS, más tarde. Gracias al entusiasmo de los japoneses por las portátiles y por todo lo que tenga que ver con monstruos y coleccionismo, la saga se convirtió en un fenómeno de masas. Sin embargo, nunca ha llegado a consolidarse del todo en Occidente, algo reflejado en el hecho de que muchas entregas no llegaran o en el retraso con que lo hicieron las que sí. Hay una base de fieles, pero apenas ha evolucionado (contando Norteamérica y Europa, las ventas no han ido mucho más allá del millón de copias por entrega).

Eso puede cambiar con *Monster Hunter: World*, cuyo apellido es una declaración de intenciones, pues, por primera vez, una entrega de la saga se lanza al mismo tiempo en todo el mundo y con servidores globales. Y no sólo eso: se lanza para consolas de sobremesa, incluida Xbox. Es decir, su objetivo no es ya sólo el público japonés.

Ay, mi madre, ahí va el bicho

Pese a que no ha habido un *Monster Hunter* malo, tras tantos años cautiva en el ámbito portátil, la saga necesitaba renovarse, y la mejor forma de hacerlo era, exactamente, como se ha

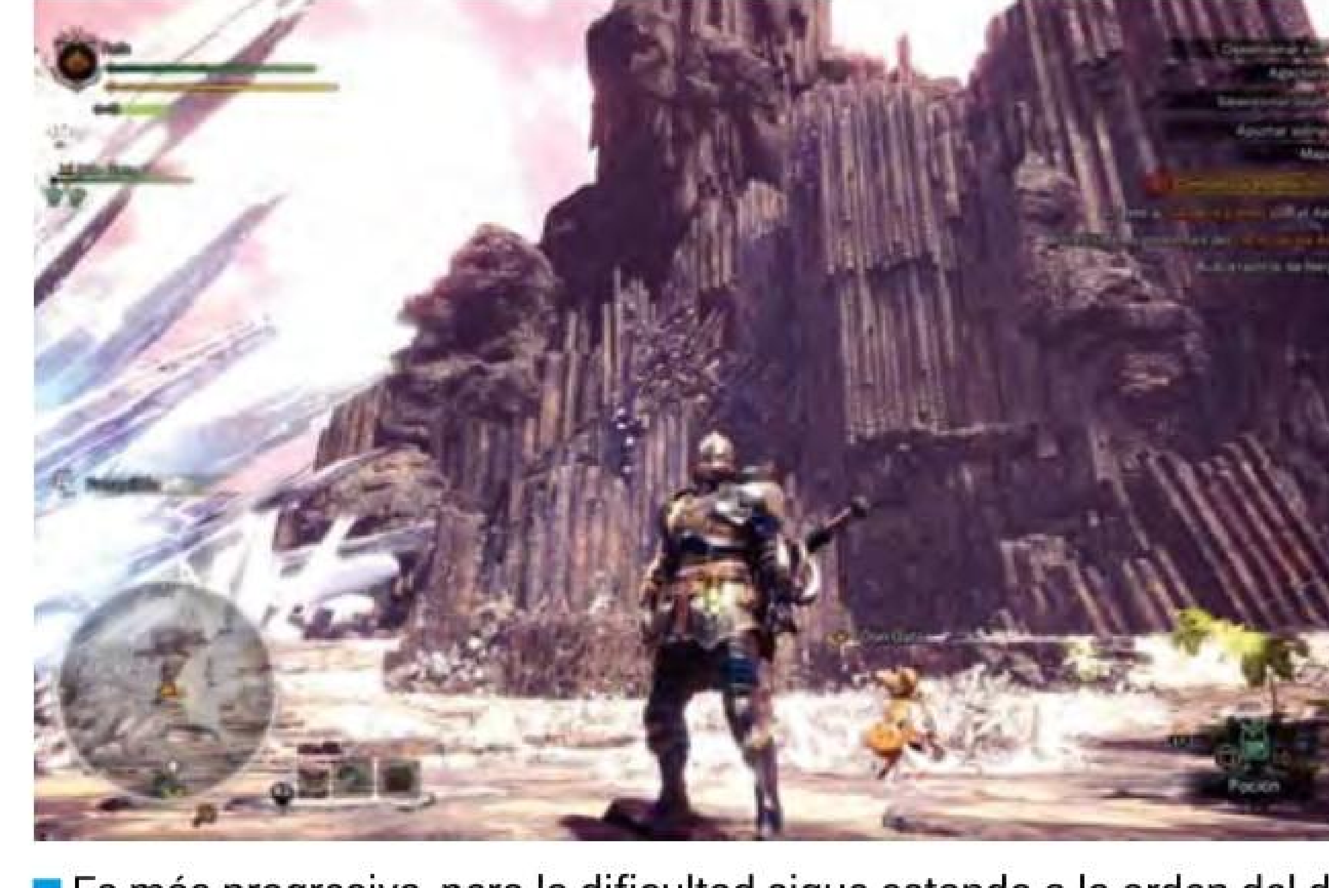


hecho, aprovechando la potencia gráfica, la comodidad de los mandos y la infraestructura online de dos bestias como PS4 y Xbox One. El resultado es una monstruosidad que, desde ya, pasa a ser la mejor entrega de la saga, así como la más accesible para quienes aún no estén familiarizados con ella.

La historia está más cuidada que de costumbre, con escenas de vídeo dialogadas por primera vez. Nosotros encarnamos a un cazador de la Quinta Flota, enviada al Nuevo Mundo para investigar los motivos de la misteriosa migración de Zorah Magdaros, un dragón anciano. Es una mera excusa para ir presentando a los sucesivos monstruos y escenarios, pero lo cierto es que el trasfondo ecologista que tiene nos ha parecido bastante interesante.

Metidos ya en harina, nuestro cometido es embarcarnos en infinidad de misiones de caza y captura. Conviene aclarar que, aunque estamos ante una obra maestra, no es para todos los públicos. Puede que *Dark Souls* y sus imitadores hayan criado toda la fama, pero *Monster Hunter* también ha cardado la lana en cuanto a dificultad se refiere. Eso sí, aunque sigue siendo muy árido y hay decenas de cosas que interiorizar, a los neófitos en la saga les alegrará saber que la curva de aprendizaje está mejor tratada y todo resulta más comprensible. Por un lado, los tutoriales y las descripciones de los objetos son mucho más claros y paulatinos, con mecánicas que no aparecen hasta más allá de las veinte horas de partida, como la captura. Por otro lado, se han »

ES UNA MONSTRUOSIDAD QUE, DESDE YA, PASA A SER LA MEJOR ENTREGA DE LA SAGA, ASÍ COMO LA MÁS ACCESIBLE



Es más progresiva, pero la dificultad sigue estando a la orden del día. Quizá no sea *Dark Souls* (¿o sí?), pero moriréis unas cuantas veces...



El manejo del personaje es "pesado" y está ligado a la habitual barra de resistencia, que se consume temporalmente al esprintar o rodar.





Aunque se basa en elementos dados por defecto, el editor para personalizar a nuestro cazador y a nuestro camarada ha crecido en número de opciones.

La eslinga es un arma secundaria que permite disparar proyectiles para herir a los monstruos o distraerlos, así como para balancearse en ciertos sitios.



Cuando dos monstruos coinciden en la misma área, ya no se ignoran, sino que se enzarzan y se hieren entre ellos, lo que podemos aprovechar en nuestro beneficio.

5ª FLOTA
Este cazador nos acompaña en las misiones iniciales, para ir contándonos sobre la marcha, y de viva voz, algunas de las mecánicas jugables.

» pulido ciertas mecánicas y se han simplificado otras. Por ejemplo, ya no hay bolas de pintura, ciertos ítems forman parte del equipo base, es posible usar objetos y moverse a la vez, no hay probabilidad de fallo al combinar objetos...

Catorce jugabilidades... o más

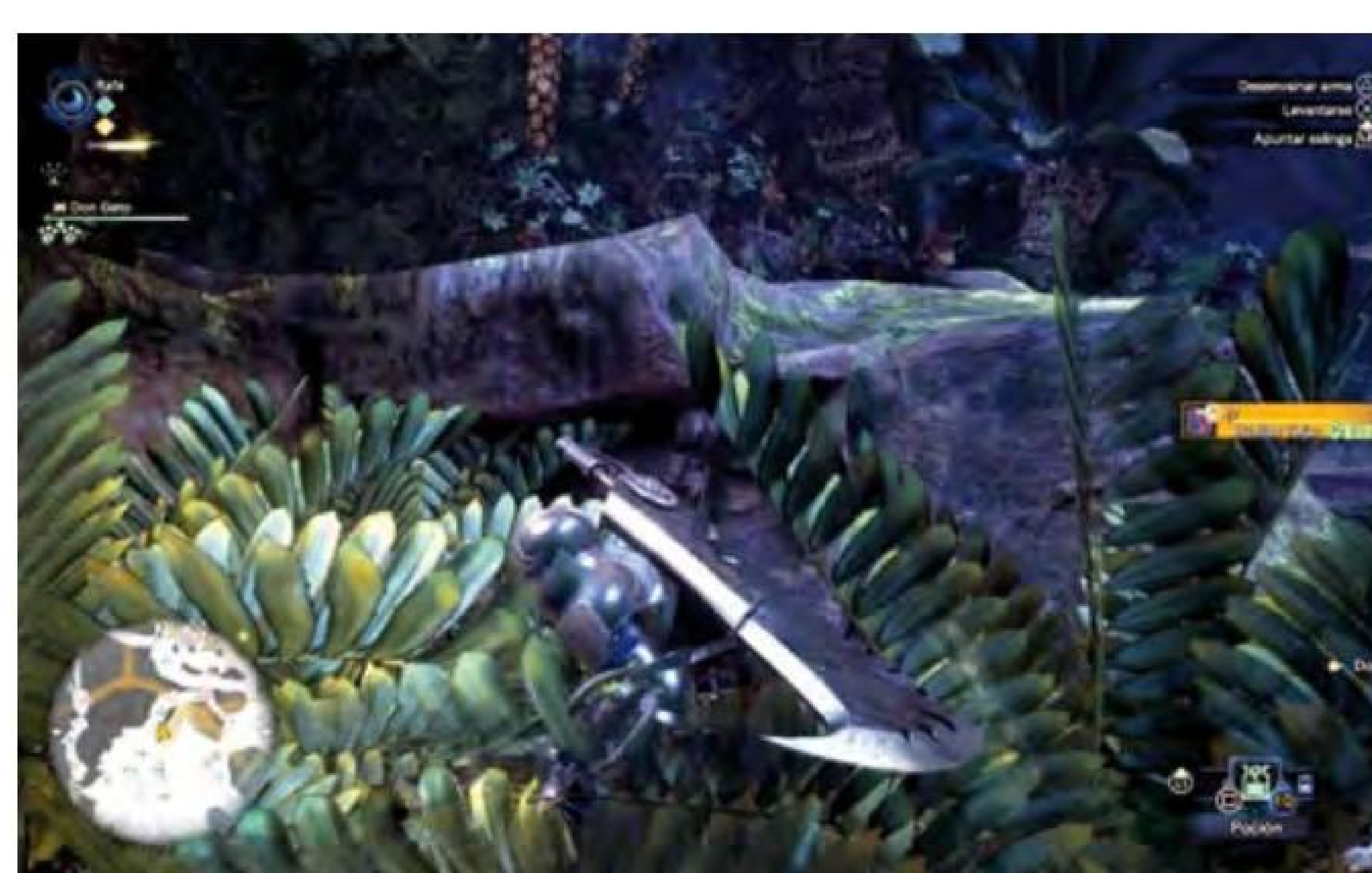
Las catorce armas son las mismas que en las últimas entregas, pero todas han sufrido retoques, desde la gran espada hasta las ballestas, pasando por el martillo, el glaive insecto o el hacha cargada. Cada una tiene una jugabilidad que condiciona la manera de acercarse a las bestias. Además, se han añadido algunas herramientas adicionales, como la eslinga, los lafarillos o el manto de camuflaje.

Es cierto que algunos elementos que complementaban la dificultad se han reducido, lo que puede disgustar a los fans más recalcitrantes. El más destacado es que, ahora, durante las misiones, es posible ir al campamento y acceder al baúl general para coger todos los objetos que queramos. Otro cambio es el de poder ver el daño numérico que les hacemos a los monstruos (algo que, por ejemplo, depende de si nuestra arma es de fuego, agua, hielo, trueno o dragón), pero esto es algo que agradecemos, pues, antes, se iba a ciegas y había que tirar de "wikis" de internet.

SIN EXAGERACIÓN ALGUNA, HOY POR HOY, NO HAY UN MULTIJUGADOR COOPERATIVO MEJOR QUE ÉSTE



■ Hay algunas batallas especiales donde tenemos que cargar cañones o ballestas para frenar el avance de un monstruo.



■ El camuflaje es una mecánica de nuevo cuño. Nos podemos esconder entre el follaje o usando un manto, para despistar a los monstruos.

■ Los entornos se sienten tan vivos como interactivos. Además, hay multitud de detalles orográficos, así como flora y fauna.

De todos modos, la dificultad intrínseca sigue siendo exactamente la misma, especialmente en cuanto llegamos a las misiones de rango alto, donde aparecen criaturas capaces de tumbarnos de uno o dos golpes sin pestañear. De hecho, eso obliga, más que nunca, a recabar materiales y partes de monstruos para forjar mejores armas y armaduras con los que poder progresar.

Un bestiario sin igual

El Nuevo Mundo es el lugar donde se ambienta el juego, y el nombre no podría estar mejor elegido, pues el número de monstruos inéditos es descomunal. En torno a una veintena del cerca de medio centenar de monstruos grandes que hay se han creado ex profeso para este regreso a consolas de sobremesa. Es el caso de Nergigante, Dodogama, Tobi-Kadachi, Paolumu, Gran Girros, Anjanath... Es cierto que muchos de los fenotipos recuerdan a otros ya preexistentes, pero, a la hora de luchar, las rutinas de cada "jefe" son muy diferentes, y conviene aprendérselas para que no nos cojan desprevenidos.

Volveréis a maldecir por enésima vez cuando os aparezcan las subespecies de Rathalos y Rathian y veáis que tienden a quedarse en el aire, para que no les podáis dar aceite de ricino. Cuando veáis saltar el mensaje de "objetivo completado", prorrumpiréis en alaridos de júbilo... o puede que sean de frustración, cuando muráis por tercera vez después de media hora de fragorosa lucha y, por tanto, fracaséis. Por si acaso, tened a mano el bote de tila.

Multijugador sin costuras

Ahora bien, *Monster Hunter* es lo que es por su multijugador. Sin exageración alguna, hoy por hoy, no hay un cooperativo mejor en la industria. No obstante, esa parcela estaba un poco desaprovechada en 3DS, que, si bien »



■ Las bebidas frías y calientes sirven para combatir el calor y el frío de algunos entornos extremos. Aparecen bastante avanzada la aventura.



■ Las escenas de vídeo, que cuentan con voces dobladas al castellano, sirven para contar una historia ecologista que cumple bien su cometido.

El ciclo día-noche y la climatología dejan estampas para el recuerdo. Los escenarios son tan inmensos que hay prismáticos para ver a lo lejos.

LO MEJOR

No hay un cooperativo mejor, simple y llanamente. Suaviza la entrada para los novatos sin perder la esencia. La fórmula se ha ampliado en todas sus dimensiones. Da para todo el año.

LO PEOR

Algunas misiones de buscar rastros son muy tediosas. Los últimos estertores de los monstruos pueden llegar a desesperar. Sigue habiendo clipping a la hora de despedazar a los bichos.



El sistema de monta se ha ampliado y, ahora, podemos saltar a varias partes o reengancharnos in extremis con la eslinga si el monstruo nos descabalga.



Los felynes son siempre los garantes del humor en la saga. Esta vez, en la cantina, hay un chef "miausculoso" que nos prepara deliciosos menús.



A medida que investigamos a cada criatura, el bestiario se actualiza con información útil: puntos débiles, recursos que suelta cada una...



En la forja, ahora es posible ver el árbol de evolución general de cada arma. Ya no hace falta mirar en internet o en guías al margen del juego.

» introdujo online respecto a PSP, no contaba con chat de voz, algo fundamental para coordinarse. Pues bien, con PSN y Xbox Live, eso es cosa del pasado. Realmente, es una gozada zurrarles a los monstruos en compañía de tres amigos, lo que abre la posibilidad a que, por ejemplo, alguno coja un arma de largo alcance, como el arco o las ballestas.

Y no es la única manera en que ha crecido el multijugador. Ahora, ya no está separado del modo Historia, lo cual era un engorro, sino que ambos están integrados y sus misiones son las mismas. Además, es posible unirse a partidas que ya estén en marcha o, incluso, usar una bengala para que algún extraño acuda en nuestra ayuda. Eso contribuye a mitigar la dificultad, pero con un matiz: hay ciertos encargos para subir de rango y progresar en la historia que sólo se pueden cumplir jugando solo. Lo que es la historia en sí da para unas 45 horas... pero eso es sólo el comienzo, antes de que aparezcan más y más misiones pensadas para cazar en comandita durante cientos de horas, con el añadido de que las progresivas ampliaciones serán gratuitas.

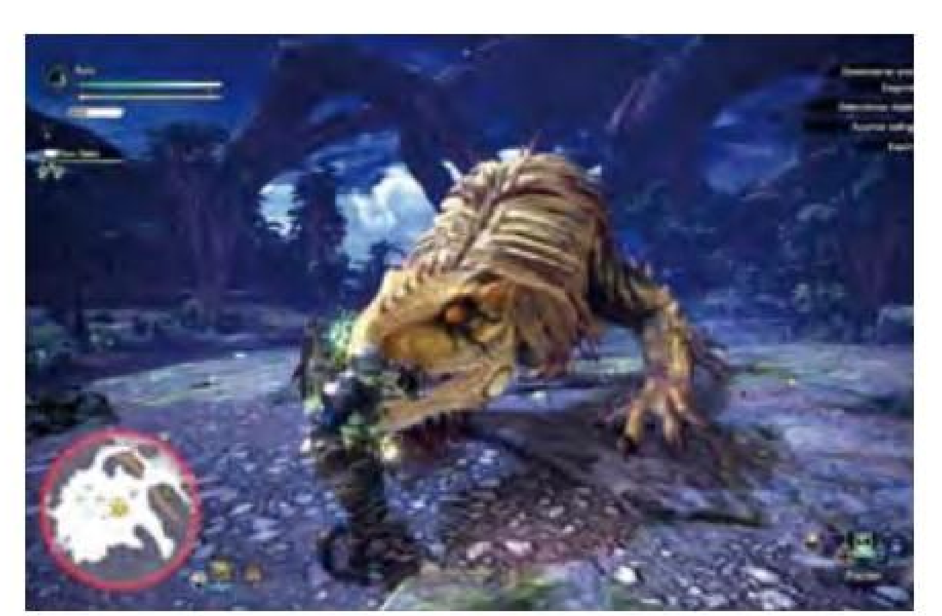
Ecosistemas que rezuman vida

Era obvio que, con el regreso a sobremesa, Capcom le sacaría mayor partido a su motor MT Framework, pero el

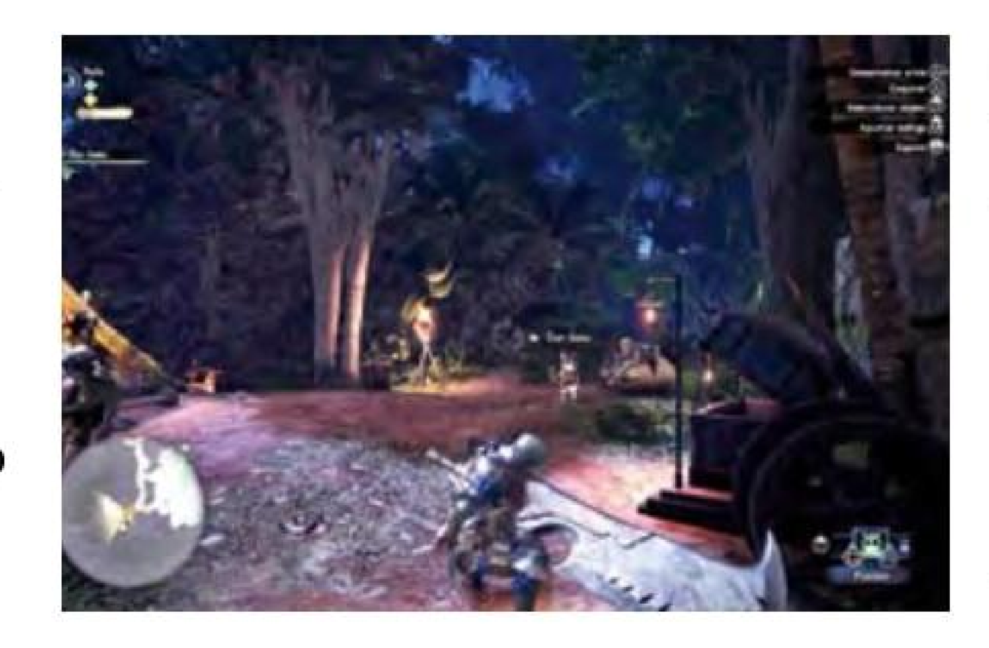
LOS ECOSISTEMAS SE SIENTEN VIVOS, DE MODO QUE PODEMOS INTERACTUAR CON CASI TODO LO QUE HAY EN ELLOS

CONCESIONES Y CAMBIOS OBLIGATORIOS

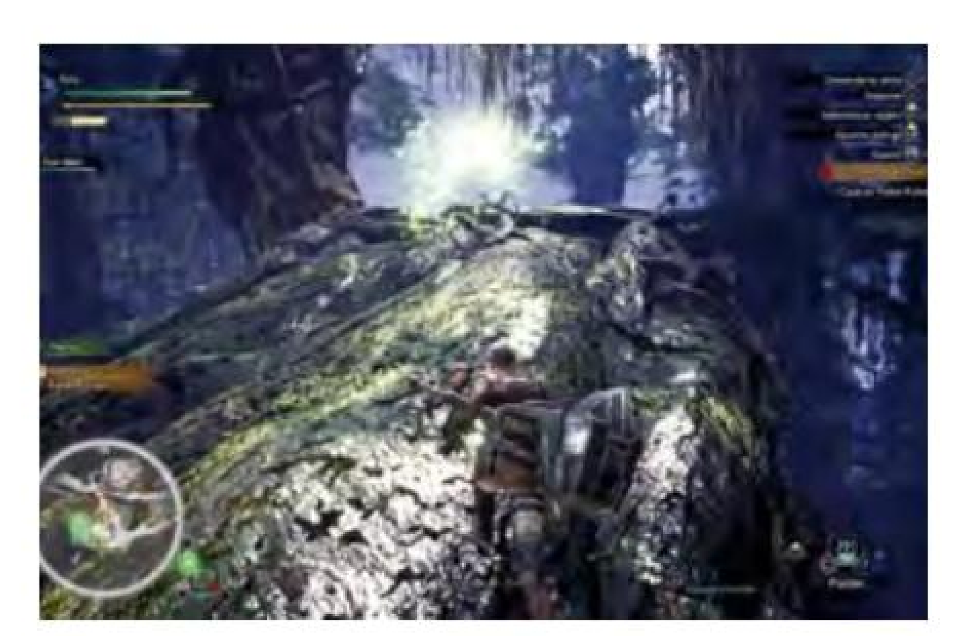
Quizá los más puristas se indignen, pero el juego incorpora ciertos elementos que facilitan las cacerías. Algunos los pedía la saga a gritos para ser más fluida e inteligible, mientras que otros están pensados para dulcificar la entrada a los novatos.



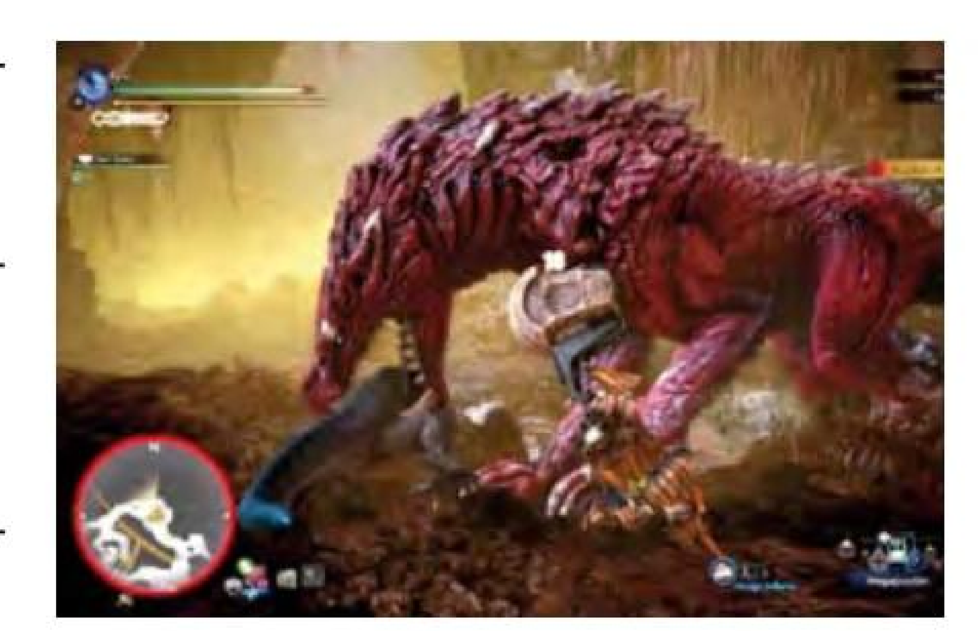
Se pueden usar objetos a la vez que nos movemos. Se acabó lo de quedarse "clavado" durante unos segundos a merced de una embestida. Además del menú de siempre, hay una rueda de acceso rápido, que se activa manteniendo pulsado el botón L1.



La piedra de afilar es infinita y viene de serie en el equipo. Además, al usarla, si vemos que el monstruo nos va a arrollar, podemos cancelar la acción. Tampoco hay que preocuparse ya de comprar picos o cazamariposas, que forman parte del inventario.



Los lafarillos son unas luciérnagas que indican el rastro de los monstruos, aunque primero hay que encontrar alguna huella que les sirva de referencia. Sustituyen a las bolas de pintura y el psicosuero, pero su efecto se mantiene durante toda la misión.



Hay daño numérico, lo que permite hacerse una idea de si el arma que estamos empleando contra el monstruo da la talla o no. Aun así, no vemos su salud total y sólo podemos intuir si va a morir fijándonos en el deterioro de su cuerpo o en si cojea.



El mapa cuenta ahora con decenas de iconos que vienen bien para saber dónde buscar ciertos recursos, como minerales, huesos, bichos, setas... Dado lo intrincado de los escenarios, podemos marcar un sitio y que los lafarillos nos guíen.



El baúl general es, seguramente, la novedad más polémica. Ahora, podemos acceder a él incluso una vez iniciada la misión, lo que, en la práctica, es como tener recursos ilimitados, cuando antes había que cuidarse mucho de racionar los objetos.

Por **Rafael Aznar** @Rafaikkonen

resultado es aún mejor de lo esperado. Sin duda, lo que más nos ha impresionado son los escenarios, que ya no están divididos en áreas separadas por tiempos de carga. Es cierto que la mayoría tiran de clichés de la saga, como un bosque o un desierto, pero su tamaño es inmenso, no sólo a lo ancho, sino también a lo alto. Por eso, tiene sentido que se hayan incluido los lafarillos que sugieren la ubicación de los monstruos, pues, de lo contrario, encontrarlos cuando huyen sería una odisea.

Esos ecosistemas se sienten tremendamente vivos, de modo que podemos interactuar con casi todo lo que hay en ellos y utilizarlo en nuestro beneficio. Por ejemplo, podemos romper una planta venenosa y ver cómo se esparce su savia por el suelo... que nos puede afectar tanto a nosotros mismos como a la bestia incauta que la pise. Sin embargo, lo mejor son las partes dinámicas que los monstruos pueden



OPINIÓN

Con su regreso a sobremesa, *Monster Hunter* ha desatado su furia con la fuerza de un Diablos. Ya sin las cortapisas portátiles, su cooperativo online alcanza otra dimensión, y, además, Capcom ha sacado partido a PS4 y Xbox One para renovar todo el esqueleto técnico y jugable. Aquí hay carnaza para todo 2018.

95

llegar a alterar. Así, podemos caer en una zona de arenas movedizas y que se genere un enorme cráter o ver cómo se rompe un dique y la riada arrastra al bicho. Asimismo, elementos como las telarañas, la miel o los hongos ahora sí que están ahí "de verdad", y su recolección es casi automática (olvidaos, al fin, de aquellas animaciones a paso de tortuga). Como colofón, hay ciclo día-noche dinámico y efectos de lluvia.

Por supuesto, los monstruos también han salido muy favorecidos de la migración consolera. Su diseño es tan atractivo como siempre, pero donde más se nota el cambio es en la IA, pues, ahora, cuando dos depredadores coinciden en la misma área, ya no se ignoran mutuamente, sino que empiezan a embestirse, darse mordiscos o lanzarse zarpazos entre ellos, y ya se sabe que, a río revuelto, ganancia de cazadores... Eso sí, sigue sin solucionarse el sempiterno clipping cuando nos disponemos a despedazar los restos de un monstruo. En cuanto al apartado sonoro, es la primera vez que hay diálogos en la saga, y su doblaje al castellano está muy cuidado, lo mismo que la banda sonora, que combina los ruidos propios de la naturaleza mientras exploramos con partituras épicas para las luchas.

Monster Hunter: World es una estrella de la caza mayor, y haríais bien en tirarle el lazo. Bestial, bestial juegazo.

VUESTRA OPINIÓN

WEB Bigboy

"Cuarenta horas mínimo sólo para pasarse las misiones principales no está nada mal. Tengo unas ganas enormes de echarle el guante a este juegazo."

WEB lonchasmelon

"Este juego me hace dudar, y eso que soy un gran loco de Monster Hunter, pero lo de poner el cofre ilimitado es quitarle toda la dificultad al juego."

■ ¡Cómo duele! Los combates de *Street Fighter V* lucen más espectaculares que nunca en esta entrega.



Street Fighter V Arcade Edition

...Y, EN EL ROUND 2, RYU PROTAGONIZÓ UNA REMONTADA

VERSIÓN ANALIZADA
PS4

GÉNERO
Lucha

DESARROLLADOR
Capcom

DISTRIBUIDOR
Koch Media

JUGADORES 1 o 2

IDIOMA TEXTOS
Castellano

IDIOMA VOCES
Inglés

FORMATO / PRECIO
Físico: 39,95 €
Digital: 39,99 €

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO
12

No fueron pocas las críticas que, con bastante razón, recibió *Street Fighter V* hace un par de años. Los motivos: la falta de contenido y el catastrófico rendimiento de los servidores durante las partidas online.

Por suerte, parece que en Capcom tomaron nota de lo sucedido y por fin entregan a los fans lo que demandaban: una versión mucho más completa y estable de ese juego. La base es la misma: los combates *Street Fighter* de siempre, a los que se añade la barra V-Trigger, mediante la que podemos activar estados temporales en los que los luchadores muestran movimientos diferentes. Esto, junto a técnicas más avanzadas, como los Throw Escapes o los Cancel, da pie a combates tremendamente flexibles, que propician combos muy "pro", pero también a partidas informales entre colegas que no sean unos verdaderos monstruos de la saga. Todo ello se favorece, precisamente, por las novedades que incorpora esta entrega.

The new challengers

En esta ocasión, tenemos veintiocho personajes disponibles de serie (en la entrega original, eran dieciséis), los cuales se corresponden con los que se han ido lanzando como descargables durante estos dos años. De hecho, los usuarios de este nuevo juego también tendrán que descargarlos, pero gratis. Entre los recién llegados, hay clásicos como Guile o Juri, de *Street Fighter IV*, pero también nuevos personajes, como la egipcia Menat o el mastodonte Abigail, que proviene de *Final Fight*. Las novedades también llegan a los modos de juego. Como deja claro el "apellido" de esta entrega, por fin tenemos un modo Arcade para jugar en solitario por seis recorridos diferentes, inspirados en entregas clásicas de la franquicia. Al superarlos, accederemos a ilustraciones especiales que homenajean esa época dorada de la saga. Además, el modo Versus incorpora una opción de combate por equipos, para que hasta cinco contendientes se midan con otros tantos personajes offline. A todo

UNA MAYOR APUESTA POR EL OFFLINE, MÁS LUCHADORES Y SERVIDORES ESTABLES REDIMEN A ESTA ENTREGA

LO MEJOR

El excelente sistema de lucha, que se adapta a cualquier jugador. El espectáculo visual. Ahora sí que sí, hay equilibrio entre la oferta de modos online y los offline, por si no te interesa el multi.

LO PEOR

Llega dos años tarde y con muchos usuarios mosqueados por la versión previa, que podrían pasarlo por alto. Sigue proponiendo algunas compras de extras (ropa, colores) carísimas.

Los nuevos personajes dan mucha vida extra al juego. ¿Habéis visto el tamaño de Abigail?





Aprovechar los supermovimientos y el V-Trigger (ahora tenemos dos, en vez de uno solo) es básico para ir imponiéndonos en los combates.



El modo Arcade incluye una fase de bonus que homenajea a la de los barriles de *Street Fighter II*. ¡Cuidado, un punki intentará frenaros!

Por **Daniel Quesada** @Tycho_fan

esto, hay que añadir los ya existentes modo Historia (se añaden las historias individuales de los nuevos personajes) o los retos de encadenar combos.
Si tiramos para el online, también hay novedades: ahora, existe el modo Combate adicional, al que accedemos pagando una pequeña cantidad de Fight Money a cambio de una jugosa recompensa. Cada "x" tiempo, también llegarán más retos parciales (derriba a diez enemigos, haz una determinada combinación) que dan recompensas menores. Hay mucho juego por delante.

Con la fuerza de un Hadoken

La otra gran traba, la de los servidores, también se ha pulido en estos dos años (tened en cuenta que los usuarios de esta *Arcade Edition* comparten servidores con los del juego original y hay crossplay entre PS4 y PC), por lo que es sencillo encontrar duelos online y jugar sin tirones ni cortes. La fluidez es crucial en unos duelos así de rápidos y precisos, en los que, además, el apartado gráfico es muy detallado. El modelado de los personajes es contundente, pormenorizado y espectacular, especialmente durante las animaciones de los ataques más bestias, en los que la cámara se mueve y los efectos de partículas o fuego nos inundan para que soltemos más de un "guau".

Los escenarios son más irregulares, y algunos resultan sosos frente a otros llenos de personajes secundarios en movimiento. ¡Ojo a los homenajes de entornos clásicos de *Street Fighter II*! Esto lleva a una de las pocas pegas que podemos ponerle: aunque todo lo importante, como personajes futuros o escenarios extra, se puede comprar con Fight Money (la moneda del juego, que se gana al superar retos), su precio suele ser difícil de alcanzar, por lo que se nos tienta constantemente a gastar dinero real (casi 4 euros por un traje, por ejemplo) si queremos hacernos con ellos. Capcom sigue pecando de avariciosa, pero, al menos, mantiene la promesa de que todo lo importante se puede conseguir por méritos propios. Es mucho esfuerzo, pero no os preocupéis: con lo que viene de serie, ya tenéis un señor juego de lucha.



OPINIÓN

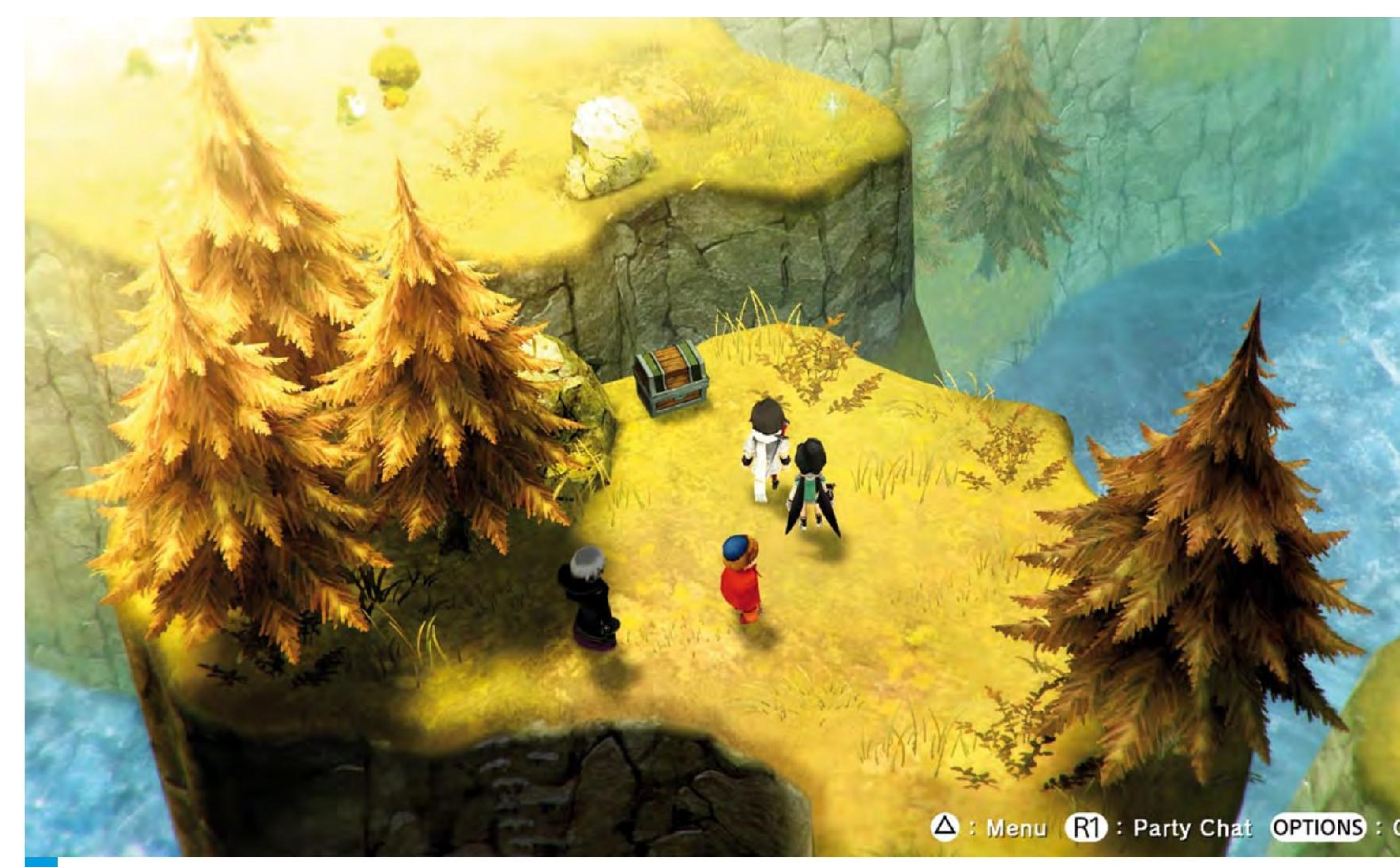
Capcom aprende de sus propios errores y nos presenta uno de los mejores juegos de lucha de la generación: cada personaje es un mundo, y hay suficiente cantidad de contenido como para gozar durante semanas. No sabemos si habrá otra edición más en el futuro, pero ésta es rotunda por sí misma.

90

VUESTRA OPINIÓN

WEB FranSnake
"Ésta es la versión válida, la que tenía que haber salido de lanzamiento. Ahora sí, completo, con el online funcionando correctamente. La espera mereció la pena."

WEB Alundra89
"A pesar de los problemas, era muy bueno. Sólo le faltaba contenido. Esperemos que Capcom haya aprendido la lección y no vuelva a hacer de un juego una tragaperras."



La nueva obra de Square Enix es un J-RPG que sigue de cerca lo vivido en el género hace varias décadas.

Lost Sphear

DESCUBRE UNA AVENTURA J-RPG MUY TRADICIONAL

VERSIÓN ANALIZADA
PS4

GÉNERO
Rol

DESARROLLADOR
Square Enix

DISTRIBUIDOR
Koch Media

JUGADORES 1

IDIOMA TEXTOS
Inglés

IDIOMA VOCES
Japonés

FORMATO / PRECIO
Físico: 49,95 €
Digital: 49,99 €

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO
12

Los juegos de rol de talante japonés siguen viviendo una segunda juventud, después de una era un tanto oscura. Square Enix tiene mucha culpa de ello, ya que está apostando por este género de manera infatigable, como bien demuestra esta nueva producción.

Lost Sphear bebe mucho de las producciones J-RPG que tan buenos ratos nos hicieron pasar durante la era de los 16 bits. Siguiendo el rumbo tomado recientemente por *I am Setsuna*, esta aventura presenta los ingredientes habituales del género, ofreciendo una jugabilidad muy familiar, pero bastante sugerente, a poco que nos gusten este tipo de obras.

La salsa está en las batallas

La historia nos transporta hasta un mundo de fantasía en el que se ha producido una tragedia: gran parte de este mundo, incluyendo a sus habitantes, se ha volatilizado por causas extrañas. Por fortuna, Kanata, el protagonista, tiene la habilidad de solucionar el problema mediante la cristalización de recuerdos, un poder que les lleva a él y a sus amigos a vivir una gran aventura. El tamaño del escenario que es posible explorar a lo largo del juego es considerable, de modo que podemos usar un mapamundi para tal fin. Existe una enorme variedad de entornos que debemos investigar a conciencia, lo que nos permite ir recolectando diferentes piezas de equipo (espadas, armaduras, etc.) que mejoran las prestaciones de nuestros personajes, así como obtener dinero y materiales útiles, como pócimas. Pero, mientras exploramos, lo más habitual es irnos topando con una gran diversidad de monstruos cada vez más poderosos a los que debemos enfrentarnos. Las batallas se convierten en el elemento más importante que posee la aventura, combates que tienen lugar por turnos, aunque no son aleatorios, es decir, que siempre (o muy habitualmente) vemos venir a nuestros contrincantes. El sistema de batalla es muy clásico, y nos permite ir seleccionando aquellos ataques físicos y mágicos que creamos oportunos, de

UNA GRAN AVENTURA QUE RECUPERA EL SABOR Y EL ESTILO DE LAS CLÁSICAS OBRAS J-RPG DE LA ERA DE LOS 16 BITS

LO MEJOR

Batallas, diálogos, exploración y demás elementos acaban conformando una jugabilidad muy variada. Su línea estética también es llamativa, y su banda sonora nos regala temas fantásticos.

LO PEOR

La historia cumple, pero le falta algo de chispa. Y, aunque el sistema de juego es muy fiel a lo que nos ofrecían las obras clásicas del género, echamos en falta un mayor grado de innovación.

La variedad de entornos que podemos visitar es notable, de modo que podemos ir de unos a otros a través de un mapamundi.





Las batallas se llevan a cabo por turnos (pero no son aleatorios). El sistema de combate, a pesar de su sencillez, presenta bastantes variables.



Los diálogos entre los personajes son bastante frecuentes. Las conversaciones tienen lugar en japonés... con textos en inglés.

tal manera que, a su vez, podemos usar objetos y, también, emplear el llamado "Momentum Mode", que nos permite causar más daño a los rivales cuando lo activamos. Sin ser muy originales, las contiendas resultan bastante tácticas y entretenidas, algo fundamental en este tipo de propuestas J-RPG.

Al margen de las batallas y la exploración, los diálogos y la interacción con decenas de personajes secundarios también resultan muy frecuentes. Estas conversaciones tienen lugar en japonés con textos en inglés y otros idiomas... pero, por desgracia, no en español: pensamos que un título de este calado merecía una traducción.

Un mundo bello y absorbente

Otro elemento fundamental durante el transcurso de esta aventura es el material llamado Spritnite. Gracias a este recurso, los protagonistas pueden



OPINIÓN

Rol y aventuras a la vieja usanza es lo que nos propone esta nueva obra de Square Enix. A pesar de no sorprender ni por su predecible trama ni su tradicional esquema de juego, se convierte en una opción bastante recomendable para los que echan de menos los títulos J-RPG de la era de los 16 bits.

80

Por **Sergio Martín** @replicante64

ir aprendiendo gradualmente nuevas técnicas y ataques mágicos, cuya gama es bastante generosa. Y tampoco debemos pasar por alto los trajes Vulcosuits, con los que es posible ataviar a los protagonistas. Son unas armaduras mecanizadas que potencian las habilidades ofensivas y defensivas de sus portadores. Todo esto da, como resultado, una aventura variada, absorbente y sólida, que satisfará a los seguidores del género, a poco que se defiendan con el inglés. ¿Podría haber dado más de sí? Posiblemente, dado que su planteamiento global no resulta muy original y, también, presenta otros defectos, como la excesiva simpleza que muestran en su diseño ciertas mazmorras y otros escenarios. Pero donde no podemos echar nada en cara al título es en la estética que da forma tanto a los personajes como a los diferentes decorados en 3D que podemos contemplar durante la aventura. Todos gozan de un gusto exquisito y son uno de sus aspectos más llamativos. Y lo mismo sucede con su apartado sonoro, que nos regala una música tan emotiva como inspirada, así como un buen doblaje en japonés. *Lost Sphear* supone un gran homenaje a las clásicas producciones de rol que disfrutamos hace varias décadas. Un título muy apetecible.

VUESTRA OPINIÓN

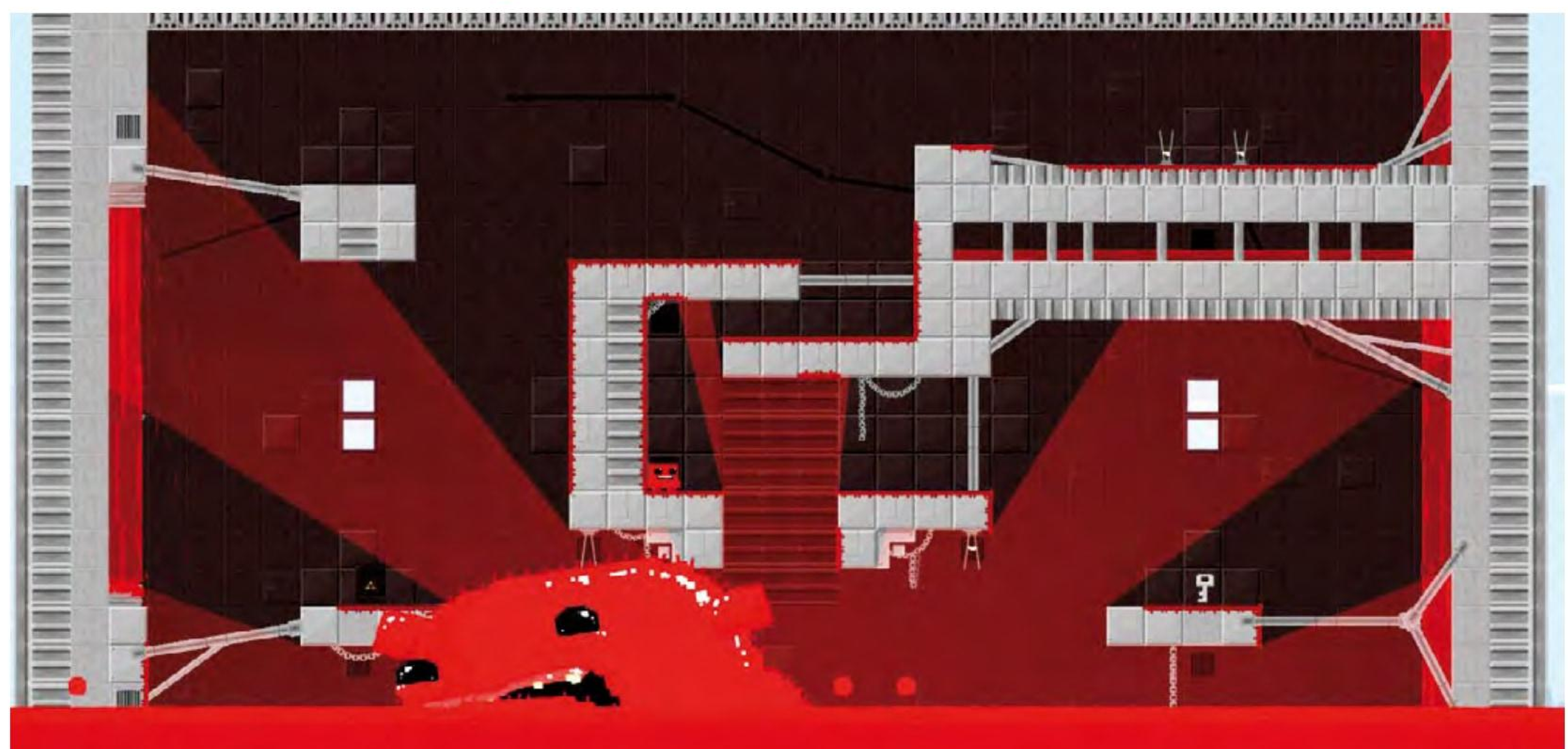
WEB jairogury

“Pues, si viniera en castellano y a precio reducido, caía de salida. Es una pena que no tengan las narices de hacer un buen RPG clásico con un presupuesto decente. Es un despropósito que todavía saquen juegos así... Para 3DS, está bien, pero es que sale en PS4.”

Adott.

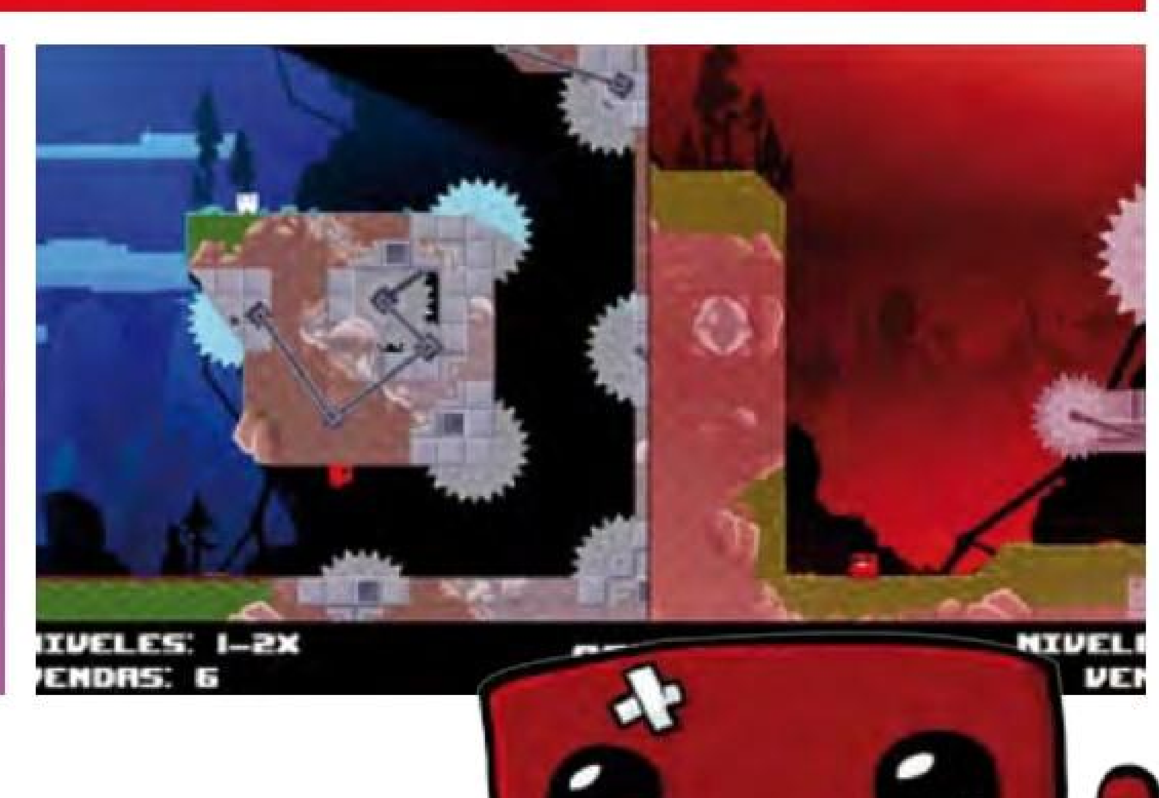
“Que un juego como Lost Sphear no llegue en español... Zzz.”

Los jefes finales de cada mundo son otro desafío plataformero. Aquí, debemos coger las llaves para ir abriendo camino...









Super Meat Boy

UN GRAN CHULETÓN, A PRECIO DE CARNE PICADA

VERSIÓN ANALIZADA Switch

GÉNERO Plataformas

DESARROLLADOR Team Meat

DISTRIBUIDOR Blitworks

JUGADORES 1-2

IDIOMA TEXTOS Castellano

IDIOMA VOCES Inglés

FORMATO / PRECIO Físico: No Digital: 12,99€

LANZAMIENTO Ya disponible

CONTENIDO 12

Uno de los plataformas más desafiantes del siglo XXI llega a Nintendo Switch conservando todo aquello que le hizo grande (control, cantidad de niveles y desbloqueables...) junto a una novedad muy demandada: un nuevo modo para dos jugadores.

El juego en sí es exactamente el mismo y no se ha modificado ni un ápice: en la "carne" de Meat Boy, debemos superar centenares de niveles para rescatar a Bandage Girl, nuestra novia, de las garras del Dr. Fetus. Sus niveles apenas duran 20-40 segundos, pero, gracias a un sobresaliente diseño, pueden llegar a ser una verdadera pesadilla: cuchillas, abismos, enemigos... Cada nivel está poblado por un creciente número de desafíos, incluidos jefes finales.

Cuestión de control y habilidad

Para superar estos escollos, contamos con un control sumamente preciso y sencillo: un botón de salto (que reconoce entre tres alturas, según pulsemos más o menos), la posibilidad de "trepar" saltando por las paredes y correr. Con eso, y mucha habilidad, tendremos que superar todo el juego. Y, como decíamos, no será porque vaya escaso de contenido: si superamos cada nivel con una puntuación A+ (siendo rápidos, por ejemplo), desbloquearemos la versión oscura del nivel, aún más difícil. Y hay coleccionables, portales que nos llevan a colecciones temáticas de niveles (que pueden desbloquear personajes de otros juegos), ránkings, etc. Todo, además, con una dificultad que nunca se siente injusta: si fallamos, es por nuestra culpa.

A estas opciones, hay que sumar el modo Carrera, que permite competir contra otro jugador a pantalla partida, para ver quién supera antes un capítulo o una selección aleatoria de niveles. Divertido y frenético, aunque se echan en falta más novedades de peso.



OPINIÓN

SMB lleva con éxito a Switch su difícil reto, incorporando como gran novedad un modo multijugador, aunque no se sale ni un ápice del guión conocido. Ideal para los que aún no lo han jugado y disfruten con desafíos sólo para los hábiles.

80

Por Alberto Lloret @AlbertoLloretPM

PLATAFORMAS Switch



Max: The Curse of Brotherhood

PLATAFORMAS A GOLPE DE "ROTU"

VERSIÓN ANALIZADA
Switch

GÉNERO
Plataformas / Acción

DESARROLLADOR
Press Play

DISTRIBUIDOR
Stage Clear Studios

JUGADORES 1

IDIOMA TEXTOS
Castellano

IDIOMA VOCES
Inglés

FORMATO / PRECIO
Físico: No
Digital: 14,99 €

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO
12

Lanzado en 2013 en Xbox One, este plataformas 2,5D llega a Switch para volver a contarnos la historia de Max, un niño que, tras desear la desaparición de su hermano, se ve obligado a atravesar un portal a otra dimensión para rescatarlo, con la única ayuda de un rotulador mágico.

Esta versión ofrece los mismos siete mundos y veinte niveles que el original, contenido que da para unas 9-10 horas de juego, en las que nos aguardan las plataformas 2D más tradicionales, con puzles e intensas persecuciones, en las que debemos superar entornos que se desmoronan o dejar atrás a criaturas que nos acosan. La novedad es que, aquí, utilizamos el rotulador mágico para despejarnos el paso, ya sea para levantar plataformas o "crear" enredaderas o flujos de agua que nos arrastren. Eso sí, no hay libertad total para usar el pincel (sólo "funciona" en puntos concretos).

Pues... "pinta" mejor en Switch

La novedad de esta versión es que, en modo portátil, podemos aprovechar la pantalla táctil para usar el rotulador, lo que resulta más intuitivo y directo que con el stick. Pero, del mismo modo, el juego fue diseñado para jugar en la tele en otra consola, lo que se nota en algunos planos que alejan demasiado la cámara y que apenas nos dejan ver a Max. De todos modos, el juego sigue acarreando algunos problemas del pasado, como algunos fragmentos que pecan de artificialmente difíciles y su exigente ejercicio de ensayo y error. Todo lo demás, desde la presentación a los gráficos, convence.



OPINIÓN

Max funciona mejor en Switch que en otras plataformas, gracias al uso de la pantalla táctil, aunque el contenido y la puesta en escena son idénticos. Lástima que algunos pasajes abusen del ensayo y error, porque el juego entretiene.

74

Por **Alberto Lloret** @AlbertoLloretPM

PLATAFORMAS Switch | PC



The End is Nigh

EL HEREDERO DE SUPER MEAT BOY

VERSIÓN ANALIZADA
Switch

GÉNERO
Plataformas

DESARROLLADOR
Nicalis

DISTRIBUIDOR
Nicalis

JUGADORES 1

IDIOMA TEXTOS
Inglés

IDIOMA VOCES
--

FORMATO / PRECIO
Físico: No
Digital: 14,99 €

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO
12

Edmund McMillen y Tommy Refenes dejaron su impronta en el desquiciante y ultradifícil plataformas 2D *Super Meat Boy*. Ahora, el primero de ellos, junto con Tyler Glaiel, otro desarrollador indie, ha creado la "secuela espiritual" de *SMB*.

Como en aquél, el punto de partida es una mera excusa: en un mundo postapocalíptico, un ser informe llamado Ash se ve obligado a salir a la calle cuando uno de sus cartuchos de 8 bits favoritos deja de funcionar. Fuera, le esperan 600 niveles repletos de criaturas y peligros que deberá esquivar, organizados entorno a doce capítulos con algunos cambios respecto a *SMB*. Por ejemplo, aquí no podemos "aferrarnos" a las paredes, sino que sólo podemos agarrarnos al borde de las plataformas o a los ganchos que hay en ciertos niveles, lo que cambia la forma de progresar por ellos. Pero, sin duda, lo más importante es que los 600 niveles están "interconectados", dando la sensación de ser un mundo continuo, con mucho por explorar, descubrir y recoger.

Desafíos para los más templados

La dificultad del juego es alta, pero con una curva de aprendizaje mejor calculada que en *SMB* y con ideas, como la reaparición inmediata al principio del nivel en el que hemos muerto, que suavizan la frustración. Y, por si los 600 niveles fueran poco, hay coleccionables, como cientos de tumores (que nos permiten crearnos a un "amigo") y veinte cartuchos que nos dan acceso a minijuegos que, como el propio *The End is Nigh*, apuestan por la estética pixelada 8-bits, sin olvidar distintos finales y más. Si andas justo de paciencia, ni lo toques.



OPINIÓN

Que no te engañe su aspecto monocromo y pixelado. Bajo ese inocente aspecto retro, se esconde un desquiciante plataformas que pondrá a prueba tu templanza (para no acabar estampando tu Switch contra el suelo). Para fans de los retos.

80

Por **Alberto Lloret** @AlbertoLloretPM

No hay puntos de control. Para guardar, tendremos que ir a ver a la Parca y pagarle con gemas. Cuanto más guardemos, más caro será.









Los jefes son más que notables. Su diseño está muy cuidado (dentro de lo desagradables que resultan) y nos pondrán en apuros.

Nightmare Boy

PLÁNTALES CARA A LAS PESADILLAS INFANTILES

VERSIÓN ANALIZADA
Switch

GÉNERO
Plataformas / Acción

DESARROLLADOR
The Vanir Project

DISTRIBUIDOR
BadLand Games

JUGADORES
1

IDIOMA TEXTOS
Castellano

IDIOMA VOCES
-

FORMATO / PRECIO
Físico: No
Digital: 9,99€

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO
12

El género metroidvania es de ésos que no sobran en el catálogo de una consola, y el estudio español The Vanir Project ha dado vida a uno bastante singular. Creado por dos personas en sus ratos libres mientras trabajan de otra cosa para pagar las facturas, *Nightmare Boy* ha llegado pisando fuerte.

Somos Billy, un niño que va a parar al mundo de las pesadillas por obra de un mago oscuro. Por diferentes motivos que iremos descubriendo mientras avanzamos en la aventura, todos los personajes del mundo de Noctum nos confunden con alguien llamado Rolok. Eso nos da igual, y sólo queremos escapar de este mal sueño y, de paso, liberar a los niños que están atrapados en él.

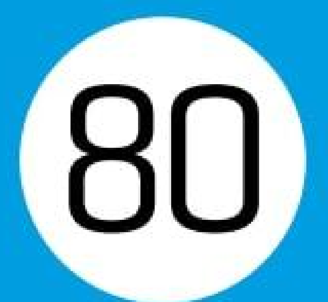
Grotescamente divertido

Bebiendo de los clásicos de acción y plataformas de los años 90, es de esos juegos que divierten y frustran a partes iguales. Y es que es bastante complicado, con enemigos colocados en sitios inesperados, proyectiles puestos a mala uva y jefes finales cuyos patrones nos harán sudar en los tres niveles de dificultad disponibles. Jugablemente, no tiene mucho misterio. Tenemos un botón para atacar, otro para utilizar diferentes magias y habilidades que iremos desbloqueando derrotando jefes y ayudando a los seres de Noctum. Donde sí destaca es en el apartado artístico, gracias a una banda sonora atractiva y un diseño de personajes y entornos que parece una versión colorida de las películas de Tim Burton. Además, las animaciones están creadas a mano y podemos activar un efecto CRT que le da un toque especial. No es muy largo (unas cuatro horas en modo "normal") y tampoco hay demasiados caminos alternativos, pero os atrapará gracias a su humor, sus referencias, su jugabilidad y su estética.



OPINIÓN

Nightmare Boy es una agradable sorpresa. Está inspirado en los "juegos de antes" y, aunque no cuenta con unas plataformas muy complejas ni tiene una exploración profunda, resulta muy divertido. Por 10 euros, merece una oportunidad.



80

Por Alejandro Alcolea @Lherot

■ **PLATAFORMAS** Switch



Furi

¡A POR LOS JEFES!

VERSIÓN ANALIZADA
Switch

GÉNERO
Acción

DESARROLLADOR
The Game Bakers

DISTRIBUIDOR
The Game Bakers

JUGADORES 1

IDIOMA TEXTOS
Castellano

IDIOMA VOCES
Inglés

FORMATO / PRECIO
Físico: No
Digital: 19,99 €

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO
16

Lanzado el año pasado para PS4, Xbox One y PC, *Furi* llega ahora a Switch, conservando la banda sonora, las mecánicas y el ritmo frenéticos del original.

Como sabéis, *Furi* es un "boss rush", esos modos de juego que nos enfrentan a todos los jefes uno tras otro, pero también tiene elementos de los "bullet hell" (con cientos de "balas" moviéndose por la pantalla) y se juega como un "twin stick shooter", es decir, con el stick izquierdo movemos al personaje y con el derecho disparamos en cualquier dirección. Incluso cuenta con elementos de hack and slash, y buena parte de los combates se basan en repartir sablazos y bloqueos que requieren precisión de cirujano.

Acción a ritmo vertiginoso

Cada enfrentamiento contra un jefe se divide en distintas fases, y todos son únicos, gracias a los distintos patrones de ataque de los enemigos, que nos obligan a cambiar de estrategia continuamente. Además, aunque la dificultad se ha suavizado en Switch, sigue siendo un juego muy desafiante, que se apoya en el "prueba y error", obligándonos a memorizar patrones de ataque, así que, si eres de los impacientes, olvídate. Por suerte, los controles responden a la perfección, algo esencial, dada la velocidad y la precisión que requieren todos los combates. Todo se mueve con soltura y, curiosamente, sólo hemos notado algún bajón durante los paseos entre combates, que sirven para bajarnos las pulsaciones mientras nos deleitamos con los preciosos escenarios. En definitiva, es un gran juego de acción, bonito y bien diseñado, que hará las delicias de los jugadores más exigentes. ■



OPINIÓN

Ofrece la misma experiencia que en el resto de plataformas y conserva todas sus bazas: acción frenética y exigente, banda sonora apoteósica y una ambientación surrealista acompañada de un magnífico diseño de personajes.

80

■ Por **Álvaro Alonso** @alvaroalone_so

■ **PLATAFORMAS** PS4



Dynasty Feud

LUCHA DE DINASTÍAS ALOCADAS

VERSIÓN ANALIZADA
PS4

GÉNERO
Lucha

DESARROLLADOR
Kaia Studios

DISTRIBUIDOR
Sony

JUGADORES 1-4

IDIOMA TEXTOS
Castellano

IDIOMA VOCES
--

FORMATO / PRECIO
Físico: No
Digital: 14,99 €

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO
7

El equipo español Kaia Studios, afincado en Bilbao, estrena en PS4 su primer gran proyecto. Se trata de un juego de lucha en 2D cuya propuesta multijugador mezcla elementos de títulos como *Super Smas Bros* o *TowerFall Ascension*.

Combates frenéticos, personajes alocados y un atractivo aspecto pixelado son los pilares de este brawler para PS4, que está totalmente enfocado al multijugador, local u online. Sin ninguna historia o modo en solitario, las refriegas están pensadas para que hasta cuatro jugadores se líen a tortas combinando las habilidades de luchadores de nueve dinastías distintas (vikingos, samuráis, vaqueros...). Cada dinastía cuenta con cinco miembros con unas características muy diferenciadas y entre los que podemos alternar en cualquier momento.

Enfrentamientos muy frenéticos

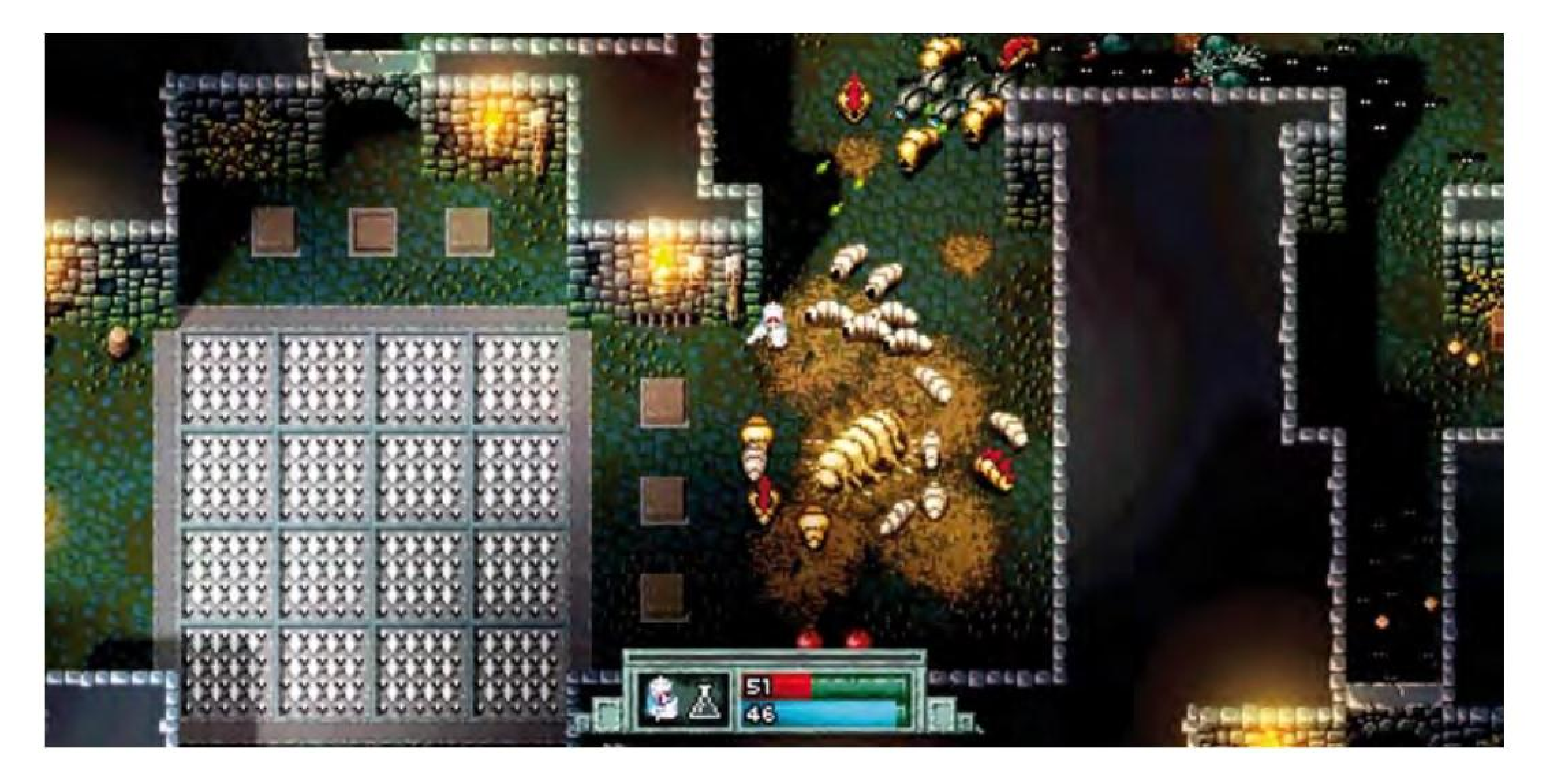
En lugar de apostar por una sucesión de ataques, defensas y contraataques, este brawler basa su fórmula en el "timing" y en nuestra rapidez con el mando. Y es que, casi siempre, basta con un solo golpe o disparo certero para acabar con los rivales. Esto hace que el ritmo de los combates sea muy elevado, lo que nos obliga a movernos sin parar, a alternar constantemente entre los distintos luchadores y a aprovechar los elementos de los escenarios. Esta fórmula, en modo local, funciona a la perfección y las partidas con amigos son una fuente de diversión y risas. Sin embargo, a la hora de luchar online, es realmente complicado encontrar partidas (de momento), lo que hace que, en un gran número de ocasiones, nos sea totalmente imposible poder jugar. ■

OPINIÓN

La idea de este brawler es muy buena, y su ejecución no se queda atrás. Sin embargo, la ausencia de modos en solitario y la gran dificultad para encontrar partidas online hacen que sólo merezca la pena para jugar con amigos en local.

68

■ Por **David Alonso** @Davealonsoh



Hammerwatch

PLATAFORMAS PS4 / PC / Switch **GÉNERO** Acción **DISTRIBUIDOR** Blitworks **JUGADORES** 1-4
IDIOMA Castellano **PRECIO** 9,99 € 7

Este juego indie recoge el testigo de viejas glorias como *Gauntlet*, del que bebe en muchos sentidos: podemos elegir a nuestro personaje entre siete clases distintas y, con él, recorrer mazmorras plagadas de enemigos y trampas, con varias plantas interconectadas, mientras buscamos llaves para acceder a ciertas zonas y recogemos ítems, como manzanas para recuperar vida o monedas para comprar nuevas habilidades. Como en los RPG, disponemos de una barra de vida y otra de maná, que nos permite realizar acciones especiales, como conjuros. Podemos jugar solos o en multijugador local para cuatro (el online no está disponible aún en Switch). Eso sí, aunque su arte pixelado convence, su desarrollo, como en los viejos clásicos, se vuelve pronto repetitivo.

NOTA: 70



The Escapists 2

PLATAFORMAS Switch **GÉNERO** Aventura
DISTRIBUIDOR Team17 **JUGADORES** 1-4
IDIOMA Castellano **PRECIO** 19,99 € 7

El pixelado simulador de fugas de cárceles llega a Switch conservando todo su contenido (10 cárceles, más de 300 personalizaciones para nuestro personaje...), así como sus modos competitivos y cooperativos. La novedad aquí es que podemos disfrutar de la partida con un amigo a pantalla partida, tanto en modo TV como portátil (pudiendo entrar o salir de la misma en cualquier momento), y con hasta tres jugadores más online. Un juego entretenido, ameno y con muchas posibilidades, si bien su interfaz, y las primeras horas de juego, para aprenderlo todo, pueden hacerse muy duras y densas.

NOTA: 75



3D MiniGolf

PLATAFORMAS PS4 / Switch **GÉNERO** Deporte
DISTRIBUIDOR Koch Media **JUGADORES** 1-4
IDIOMA Castellano **PRECIO** 29,99 € 3

Un par de semanas después de la versión de PS4, llega *3D MiniGolf* a Switch. Cuatro escenarios y 57 hoyos nos esperan en este arcade de sencillo control (usamos los sticks para apuntar y medir la fuerza y el botón A para golpear). Podremos jugar solos en el modo torneo o probar nuestra habilidad en un modo desafío que añade retos a los campos ya vistos, como charcos. También podremos jugar con hasta otros tres amigos en la misma consola gracias a su multijugador local. Eso sí, hay que tener cuidado con las físicas, ya que veces nos juegan malas pasadas. Interesante para pasar el rato.

NOTA: 65



Cat Quest

PLATAFORMAS PS4 / Switch / PC **GÉNERO** Rol de acción **DISTRIBUIDOR** Pqube, Meridiem **JUGADORES** 1
IDIOMA Castellano **PRECIO** 12,99 € 3

Pocos RPG derrochan tanta simpatía como esta pequeña joya indie. Como adelanta su título, se trata de una aventura "gatuna", en la que todo, desde los personajes a los nombres de los poderes o las regiones, hace referencia con mucho humor a estos pequeños felinos. Como juego de rol de acción, se mantiene sencillo en todo momento, aunque no por ello está exento de posibilidades: disponemos de un botón de ataque, otro para esquivar, otro para los poderes o un amplio inventario donde elegir prendas y armas (que mejoran nuestras estadísticas). Incluso el avance de la historia distingue entre misiones principales y secundarias, cuenta con pequeñas mazmorras en las que se nos recomienda entrar con un determinado nivel y jefes finales en forma de dragones y otras criaturas. Todo, con un gran doblaje y una "achuchable" parcela visual. Eso sí, no es muy largo...

NOTA: 80

COMPLETA TU COLECCIÓN

La historia de Hobby Consolas (y de los videojuegos que nos han acompañado) **continúa**. Prepárate a revivir momentos inolvidables, como el pulso entre **PS2, Xbox y GameCube**, la llegada de las nuevas **consolas portátiles** o auténticos fenómenos de masas, como **Wii**. **Con una dosis de nostalgia y mucho humor.**



COMPRA TU EJEMPLAR EN
store.axelspringer.es
y te lo mandamos sin gastos de envío

AUTORES: David Martínez · Alberto Lloret · Daniel Quesada · Rafael Aznar · Alejandro Alcolea · David Alonso





CALL OF DUTY: WWII

PS4 | Xbox One | PC | 14,49€ | Sin confirmar

DLC Pack 1: La Resistencia

Call of Duty: WWII se estrenó a principios de noviembre y supuso un regreso a los orígenes de la saga gracias a su ambientación, inspirada en la Segunda Guerra Mundial. Ahora, el shooter bélico de Sledgehammer Games se amplía con el estreno de su primer paquete de contenido descargable: La Resistencia. Este DLC se puede adquirir por separado o como parte del pase de temporada y ofrece numerosas novedades. Lo primero que llama la atención son los tres nuevos mapas para el modo multijugador online, que destacan por su diversidad. Antropoide, ambientado en Praga, es todo un filón para los francotiradores; Valkyrie, un abierto escenario situado en Prusia Oriental, y Ocupación, una reinvención del mapa clásico de *CoD: Modern Warfare 3*, son los elegidos en esta ocasión. Por su parte, este primer DLC también añade una nueva operación para el modo guerra. En ella debemos liberar a miembros de la Resistencia, algo para lo que debemos detener el avance de un tren y destruir varios sistemas de comunicaciones enemigos. Por último, el modo zombis recibe un nuevo capítulo que continúa la historia de Marie, Drostan, Olivia y Jefferson. Su título, "La orilla más oscura", ya nos anticipa que este nuevo contenido sigue por la senda marcada en el primer capítulo, que cuenta con una ambientación aún más oscura y grotesca que en anteriores entregas de la saga. Una isla del norte de Alemania es el lugar donde volvemos a enfrentarnos a hordas de muertos vivientes, que nos atacan desde tierra, mar y aire, y que, de nuevo, vuelven a ponernos las cosas realmente difíciles. Sin grandes cambios a nivel jugable, todos los contenidos de este primer DLC cumplen con su propósito de expandir el universo de *CoD: WWII*, en especial todo lo relacionado con su modo multijugador online.

VALORACIÓN: Los nuevos mapas y la operación para el modo guerra son continuistas, aunque logran convencer. Lo mejor, el nuevo capítulo para el intenso modo zombi.

POKKÉN TOURNAMENT DX

Battle Pack

Switch | 14,99€ | 3,5 GB

La versión para Nintendo Switch de *Pokkén Tournament* crece gracias a este pack de contenido, que llegará en dos oleadas: la primera de ellas, disponible el 31 de enero, añade al ya extenso plantel un nuevo Pokémon de combate: Aegislash. A este Pokémon de tipo acero/fantasma le acompañará un nuevo set de apoyo, compuesto por Mega Rayquaza y Mimikyu. La segunda ronda de contenido, que estará incluida en el precio de este Battle Pack, se estrenará el 23 de marzo. Ese día se habilitará la descarga de un nuevo Pokémon de combate, Blastoise, y de un set de apoyo exclusivo, que estará formado por Mew y Celebi, el pequeño Pokémon de tipo psíquico/planta. Además de las nuevas incorporaciones, este contenido descargable añade un buen número de objetos exclusivos para los avatares y animar aún más sus combates.

VALORACIÓN: La elección de los Pokémon de combate y apoyo resulta muy acertada, pero el precio se nos antoja un tanto elevado.









WOLFENSTEIN II

Las aventuras de Joe

PS4 | Xbox One | PC ■ 9,99 € ■ 3,6 GB

Joe "Pistolero" Stallion es el protagonista de la primera historia de las Crónicas de la Libertad. Durante unas 3 horas aproximadamente, nos liamos a tiros con las mismas mecánicas que vimos en la campaña principal, aunque perdemos por el camino gran parte del carisma de la trama de B.J. Blazkowicz.

VALORACIÓN: Mola, pero es más de lo mismo y no innova en ningún apartado.



LOS SIMS 4

Escapada Gourmet

PS4 | Xbox One | PC ■ 19,99 € ■ 482 MB

Abrir, personalizar y gestionar un restaurante, contratando al personal y eligiendo los precios de sus menús, es el "plato fuerte" de esta expansión de *Los Sims 4*. Como postre, también nos permite experimentar con nuevas recetas y alimentos, visitar restaurantes de otros Sims y decorar con objetos exclusivos.

VALORACIÓN: Ofrece muchas posibilidades hosteleras, pero su precio es alto.



SPLATOON 2

Actualización 2.2.0

Switch ■ Gratis ■ Sin confirmar

El genial shooter de Switch acaba de recibir su última actualización. Además de solucionar algunos errores, este parche introduce numerosísimos cambios en el comportamiento de armas principales, como el Lanzatintas Novato o el Rodillo Versátil, así como de otras armas secundarias y principales.

VALORACIÓN: La lista de cambios es inmensa y, en general, funcionan muy bien.



PROJECT CARS 2

Fun Pack DLC

PS4 | Xbox One | PC ■ 9,99 € ■ 1 MB

Dos nuevos circuitos de rallycross, entre ellos el de Barcelona, ocho coches exclusivos, como el Audi S1 EKS RX quattro de Matthias Ekstrom y el Citroën DS3 RX Supercar de Petter Solberg, y varias competiciones y diseños de los equipos eSports más punteros conforman un DLC que destila amor por los derrapes.

VALORACIÓN: Un contenido muy completo, sobre todo para los fans de los rallies.



FIRE EMBLEM WARRIORS

Fire Emblem Fates DLC

Switch ■ 8,99 € ■ 1,13GB

Las lanzas de Oboro y Azura y el arco de Niles saltan de *Fire Emblem Fates* para ponerse a nuestra disposición en *Warriors*. Además, cada personaje cuenta con un mapa exclusivo para el modo historia, que incluye nuevas conversaciones, y se han añadido piezas de vestuarios, armas y objetos exclusivos.

VALORACIÓN: Los héroes de *Fates* se integran a la perfección en la fórmula Musou.



INJUSTICE 2

Encantadora

PS4 | Xbox One | PC ■ 5,99 € ■ 1.6 MB

El Fighter Pack 3, que traerá más adelante a Atom y a las Tortugas Ninja, se estrena con la llegada de Encantadora, la villana de DC. Se trata de una luchadora muy versátil y cuyos ataques especiales resultan devastadores. Entre otras lindezas, Encantadora es capaz de arrancar las almas de sus contrincantes.

VALORACIÓN: Una luchadora repleta de carisma y realmente equilibrada.

Por Sergio Martín
@replicante64

RESUMEN DE



UN AÑO PARA RECORDAR

DATOS, CIFRAS Y TENDENCIAS DE LA INDUSTRIA EN ESPAÑA EN 2017

LA RADIOGRAFÍA DE NUESTRO MERCADO

CON DATOS DE VENTA DE SOFTWARE EN ESPAÑA EN LA MANO, ASÍ QUEDA EL REPARTO DEL MERCADO POR CONSOLA. RESULTA MUY MERITORIO EL 10% QUE HA CONSEGUIDO SWITCH EN APENAS NUEVE MESES, A PESAR DEL REINADO DE PS4...

64% PS4
10% RESTO
4% XBOX ONE
10% SWITCH
12% 3DS

EL TOP 20 DE LAS VENTAS



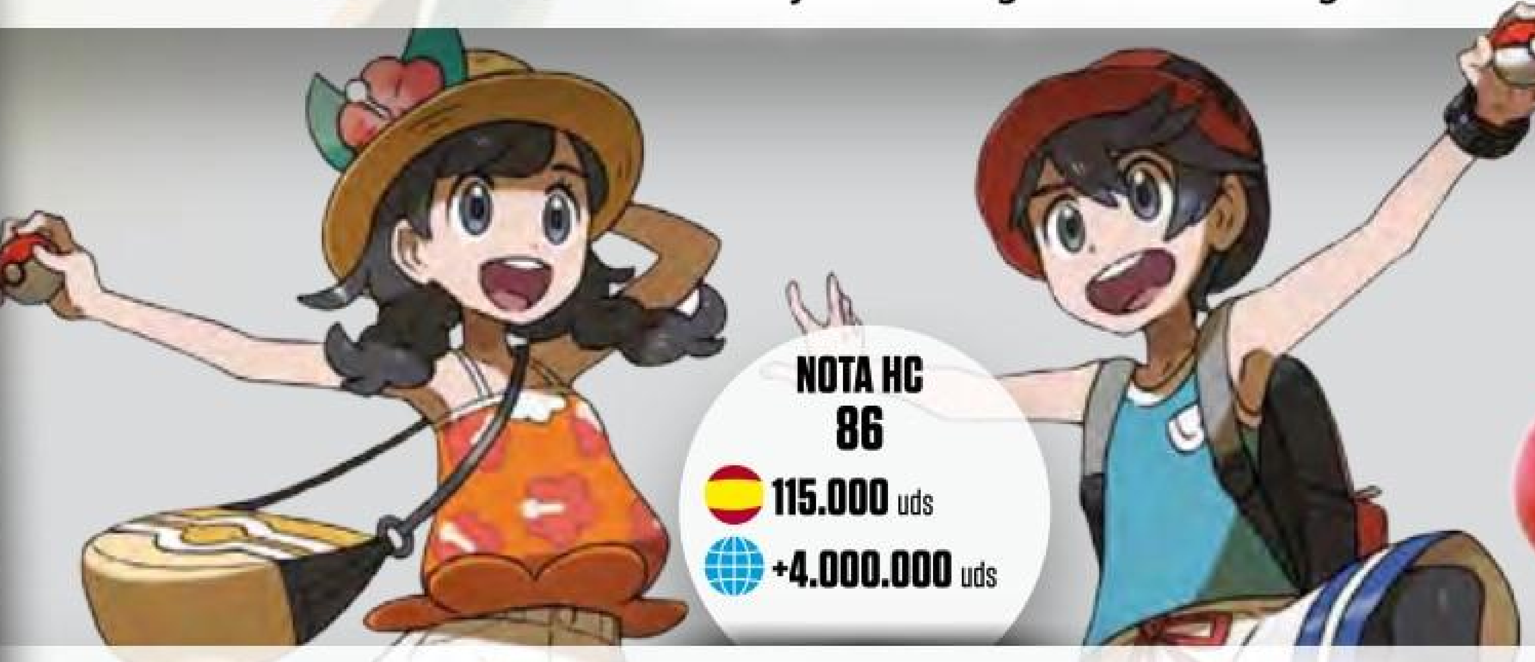
01 **FIFA 18** Multi | Deportivo

Ninguna sorpresa en este sentido. El simulador de EA ha sido el título más vendido en España con bastante margen... que se irá ampliando a medida que transcurra esta nueva temporada.



05 **ZELDA: BREATH OF THE WILD** Switch - Wii U | Aventura

El mundo abierto de este juego ha maravillado a todos los usuarios de Switch... y también de Wii U. Una de las mejores entregas de toda la saga.



09 **POKÉMON ULTRASOL / ULTRALUNA** 3DS | Aventura / Rol

Sin llegar a lo alcanzado por las ediciones precedentes, *Ultrasol* y *Ultraluna* ponen de manifiesto lo queridos que son estos personajes.



13 **ASSASSIN'S CREED ORIGINS** PS4 - Xbox One - PC | Aventura

El parón de un año que ha experimentado esta serie de Ubisoft ha servido como revulsivo para volver a situarla en el lugar que se merece.



17 **STAR WARS BATTLEFRONT II** PS4 - Xbox One - PC | Shooter

A pesar de la controversia que se ha producido alrededor de esta obra, las ventas no han ido mal del todo... pero ha quedado lejos de *CoD: WWII*.

Cifras orientativas, con datos hasta el 23 de diciembre de 2017



NOTA HC 84
305.000 uds
+7.500.000 uds

02 CALL OF DUTY: WWII

PS4 - Xbox One - PC | Shooter

La Segunda Guerra Mundial como telón de fondo y un renovado apartado gráfico han convencido a los seguidores de esta clásica saga.



NOTA HC 91
230.000 uds
+16.000.000 uds

03 FIFA 17

Multi | Deportivo

Sí, *FIFA 17* completa el podio de los más vendidos en nuestro país durante 2017, pese a haber salido en 2016. El fútbol es más que un deporte aquí.



NOTA HC 96
220.000 uds
86.000.000 uds

04 GTA V

PS4 - One - PC - PS3 - 360 | Aventura

Otro clásico que, año tras año, sigue vendiendo miles de copias, a pesar de su veteranía. El añadido de *GTA Online* tiene mucho que ver en todo esto.



NOTA HC 83
137.000 uds
2.800.000 uds

06 CRASH BANDICOOT: N SANE TRILOGY

PS4 | Plataformas

Una de las sorpresas de la temporada, al menos desde el punto de vista comercial. Nadie esperaba nada parecido, ni siquiera Activision.

NOTA HC 98
125.000 uds
+5.000.000 uds

07 SUPER MARIO ODYSSEY

Switch | Plataformas

Poco ha necesitado el personaje más querido del universo Nintendo para convertirse en uno de los triunfadores del año. ¡Y lo que le queda!



NOTA HC 87
120.000 uds
1.700.000 uds

08 UNCHARTED: EL LEGADO PERDIDO

PS4 | Aventura

Sin Nathan Drake como protagonista, esta nueva entrega demuestra el tirón que posee esta saga, que va mucho más allá de su estrella central.



NOTA HC 90
110.000 uds
+4.000.000 uds

10 MARIO KART 8 DELUXE

Switch | Velocidad

A pesar de no ser un título nuevo, esta adaptación para Switch ha conseguido desbancar en ventas a la original de Wii U en un tiempo récord.

NOTA HC 95
105.000 uds
4.000.000 uds

11 HORIZON: ZERO DAWN

PS4 | Aventura

Todavía hay hueco para que triunfen nuevas franquicias. Eso lo ha dejado muy claro esta imponente aventura de mundo abierto de Guerrilla Games.

NOTA HC 79
100.000 uds
+4.200.000 uds

12 RAINBOW SIX: SIEGE

PS4 - Xbox One - PC | Shooter

Cada vez son más los usuarios que descubren este veterano shooter online de Ubisoft, que no ha parado de crecer desde que se lanzara en 2015.



NOTA HC 84
85.000 uds
+1.600.000 uds

14 GT SPORT

PS4 | Velocidad

La saga de velocidad por antonomasia de Sony sigue siendo muy reconocida por los usuarios de PS4, que se han volcado con la entrega más reciente. Ha vendido realmente bien.

NOTA HC 78
65.000 uds
2.000.000 uds

15 DRAGON BALL XENOVERSE 2

PS4 - One - Switch - PC | Lucha

Goku sigue siendo un reclamo irresistible para miles de usuarios. Ya veremos el impacto que alcanza el imponente *Dragon Ball FighterZ*.

NOTA HC 93
65.000 uds
+4.500.000 uds

16 RESIDENT EVIL 7: BIOHAZARD

PS4 - Xbox One - PC | Survival horror

La última aventura ligada a esta saga ha roto con sus esquemas más recientes y se ha transformado en una excelsa aventura de terror subjetivo.



NOTA HC 92
60.000 uds
+2.500.000 uds

18 NBA 2K18

Multi | Deportivo

El veterano y popular simulador de 2K Sports es un valor seguro, ya que siempre aparece en los tops de ventas una temporada tras otra.

NOTA HC 89
60.000 uds
2.900.000 uds

19 SPLATOON 2

Switch | Shooter

El shooter multijugador online más colorido del momento ha registrado un éxito en ventas sensacional. El cuarto top 20 de Switch de 2017.

NOTA HC 91
45.000 uds
+4.500.000 uds

20 DESTINY 2

PS4 - Xbox One - PC | Shooter

Sin alcanzar el éxito que se esperaba (al menos en nuestras fronteras), el universo online de Bungie ha atraído a miles de usuarios de PS4, One y PC.

NOTA HC = nota Hobby Consolas · Unidades vendidas en España (contando sólo 2017) · Unidades vendidas en el mundo (en total, a lo largo de los años)

El pasado 2017 será recordado por muchos motivos, como la llegada de Switch y Xbox One X o la aparición de nuevas IP muy destacadas, como *Horizon: Zero Dawn*, *ARMS* o *Cuphead*.

Ha sido un gran año para esta industria. Un año en el que se han roto récords en muchas categorías distintas (número de lanzamientos, ventas de títulos determinados, etc.) y que nos ha dejado juegos irrepetibles, como *Cuphead*, *Super Mario Odyssey*, *Horizon*, *Zelda: Breath of the Wild* y tantos otros. Pero lo más importante de todo es que hemos asistido al nacimiento de Switch, una consola que ha causado un impacto como pocas veces se recuerda en este sector y, por otra parte, también hemos presenciado la aparición de la consola más potente de la historia: Xbox One X. Ha sido una temporada muy interesante y llena de noticias magníficas que, desgraciadamente, también se ha visto inmersa en otros temas no tan agradables, como la desaparición de determinados estudios (como Visceral Games), el auge de las cajas de botín y la sensación de que algo no funciona en cuanto al "appeal" comercial que muestran ciertos tipos de juego.

SAVIA NUEVA

Pero vayamos por partes. Por un lado, detengámonos en el fenómeno Switch. La consola ya lleva vendidas más de 10 millones de unidades en menos de diez meses, por lo que las cuentas son sencillas: vende un millón al mes en lo que lleva de vida. Una cifra que se impone a otros lanzamientos muy recordados, como el de Wii, y que tiene mucho mérito por dos razones: su constante rotura de stock en casi todo el mundo y el hecho de que, por cuestiones de "timing", a la hora de escribir este artículo, todavía no se habían computado los datos de la campaña navideña. Y ojo, que estos últimos pueden mostrar unas cifras de ventas colosales según las estimaciones de analistas expertos. Es una consola que, para muchos, viene a ser una segunda máquina (complementaria a PS4, Xbox One y/o PC), pero que ha arrancado con mucha fuerza, apoyada casi en exclusiva por una línea de software excelente, comandada por esas dos maravillas que son *Zelda: Breath of the Wild* y *Super Mario Odyssey*. Además, Nintendo no ha dejado morir a su otra máquina "vigente", 3DS (Wii U ya está casi enterrada), una portátil que ha recibido títulos de gran entidad, como *Miitopia*, *Ever Oasis*, *Metroid: Samus Returns* o *Pokémon Ultrasol-Ultraluna*.

Pero tampoco debemos olvidarnos de PS4 y su gran demostración de poderío. Es la consola que actualmente lleva el peso de la industria en nuestro país, le pese a quien le pese. La máquina de Sony acapara casi dos tercios de la cuota del mercado total de las ventas de software globales, es decir, incluyendo tanto portátiles como PC y consolas pertenecientes a generaciones anteriores. Es una situación que tiene pinta de mantenerse inalterable, teniendo en cuenta lo que se nos viene encima este año, con títulos tan esperados como *God of War*, *Spider-Man*, *Yakuza 6*, *Detroit: Become Human*, el deseado remake de *Shadow of the Colossus* y quién sabe si el más importante de todos: *The Last of Us: Part II*.



SWITCH Y 3DS

NINTENDO HA SIDO, SIN DISCUSIÓN, UNA DE LAS GRANDES TRIUNFADORAS DEL PASADO AÑO, CONVIRTIENDO A SWITCH EN OBJETO DE DESEO PARA MILLONES DE JUGADORES Y, A SU VEZ, "ALIMENTANDO" A SU VETERANA CONSOLA 3DS CON TÍTULOS EXCLUSIVOS DE BASTANTE CALIDAD. UN AÑO IRREPETIBLE PARA LA GRAN N.





DE DIGITAL A FÍSICO

2017 TAMBIÉN NOS HA DEJADO COSAS CURIOSAS, COMO EL PROCESO CONTRARIO AL QUE SE IMPONE EN LA INDUSTRIA ÚLTIMAMENTE...

Cualquier usuario de PS4 seguramente estará más que satisfecho con lo que el presente año le depara a priori.

¿Y qué pasa con Microsoft? Pues que puede estar más que satisfecha con las ventas que ha obtenido su nueva Xbox One X, máquina que ha funcionado muy bien en las tiendas y que ha recibido una calurosa acogida... por parte de los poseedores de antiguos modelos de Xbox One. O eso es lo que muestran los datos, ya que, por desgracia, su cuota de mercado no se ha visto ampliada de manera sustancial. Pero, dado que ahora mismo es la consola más potente del mercado, seguramente irá ganando nuevos adeptos conforme vaya avanzando la temporada.

PROBLEMAS SERIOS

Pero no todo lo que nos ha dejado el año pasado ha sido bueno y satisfactorio. Varios estudios cerraron sus puertas, incluyendo algunos tan importantes como Visceral Games, hecho este último que a muchos nos dolió en el alma. El auge de las cajas de botín, y toda la polémica que a raíz de ellas se ha producido, también ha causado un impacto grande en la línea de flotación de esta industria... así como las irrisorias cifras de ventas nacionales de ciertos títulos, el problema más acuciante que muchos atisbamos para el futuro próximo. No puede ser que juegazos como *Wolfenstein II* (12.500 unidades), *Persona 5* (11.000), *Yakuza Zero* (4.400), *Yakuza Kiwami* (3.000), *Prey* (7.000) o *Metroid: Samus Returns* (7.200) hayan vendido semejante miseria. Es una situación que esperamos que cambie radicalmente porque, de lo contrario, probablemente dejemos de disfrutar de ese estilo de juegos (aventuras diseñadas para un jugador) en un futuro más cercano de lo que puede parecer. Ya veremos lo que nos depara este nuevo año, que ya nos está dejando obras sobresalientes como *Monster Hunter World* o *Dragon Ball FighterZ*. ■

JUEGOS TOP 10 PUNTUACIONES

Éstos son los títulos mejor valorados de 2017. Llama la atención lo poco que tiene que ver, en ciertos casos, la calidad de un título con su éxito comercial.



NOTA MT 97
145.000 uds
5.800.000 uds

01 THE LEGEND ZELDA BREATH OF THE WILD
Switch - Wii U | Aventura

NOTA MT 97
125.000 uds
+5.000.000 uds

02 SUPER MARIO ODYSSEY
Switch | Plataformas



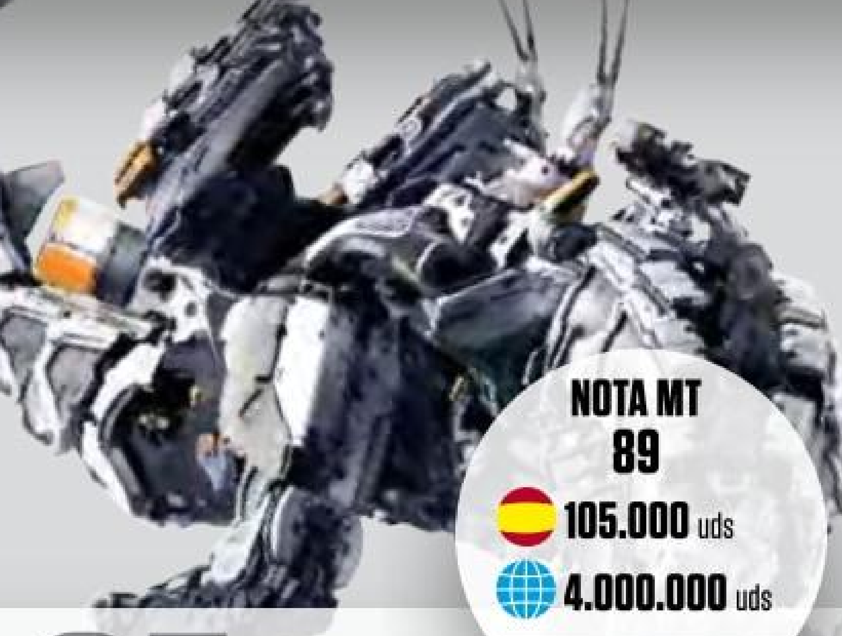
NOTA MT 93
11.000 uds
+2.000.000 uds

03 PERSONA 5
PS4 - PS3 | Rol



NOTA MT 92
110.000 uds
+4.000.000 uds

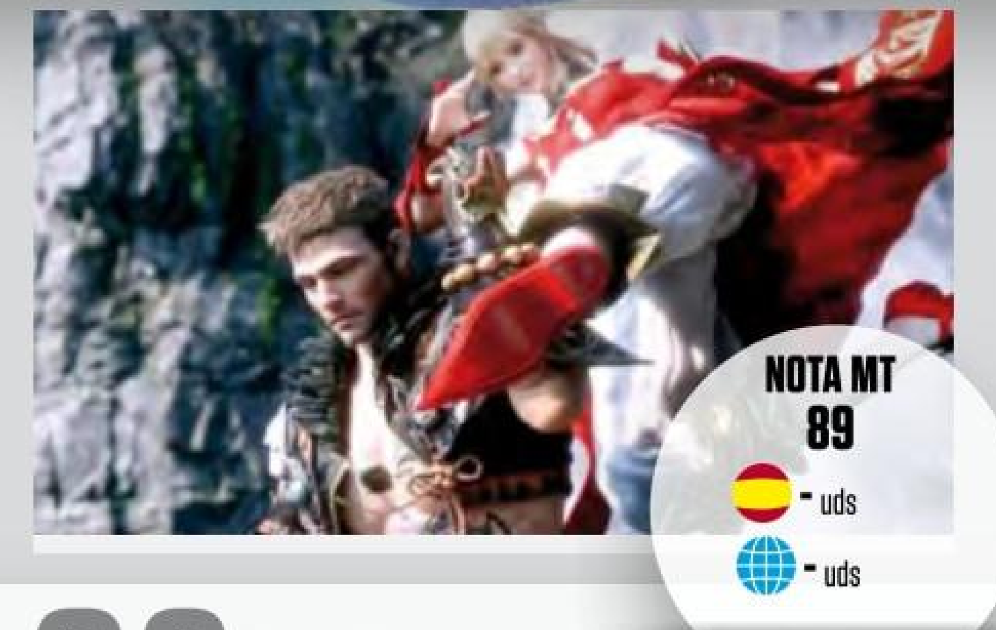
04 MARIO KART 8 DELUXE
Switch | Velocidad





NOTA MT 89
105.000 uds
4.000.000 uds

05 HORIZON: ZERO DAWN
PS4 | Aventura



NOTA MT 89
- uds
- uds

06 FINAL FANTASY XIV: STORMBLOOD
PS4 - PC | MMORPG



NOTA MT 89
20.000 uds
1.700.000 uds

07 INJUSTICE 2
PS4 - Xbox One - PC | Lucha



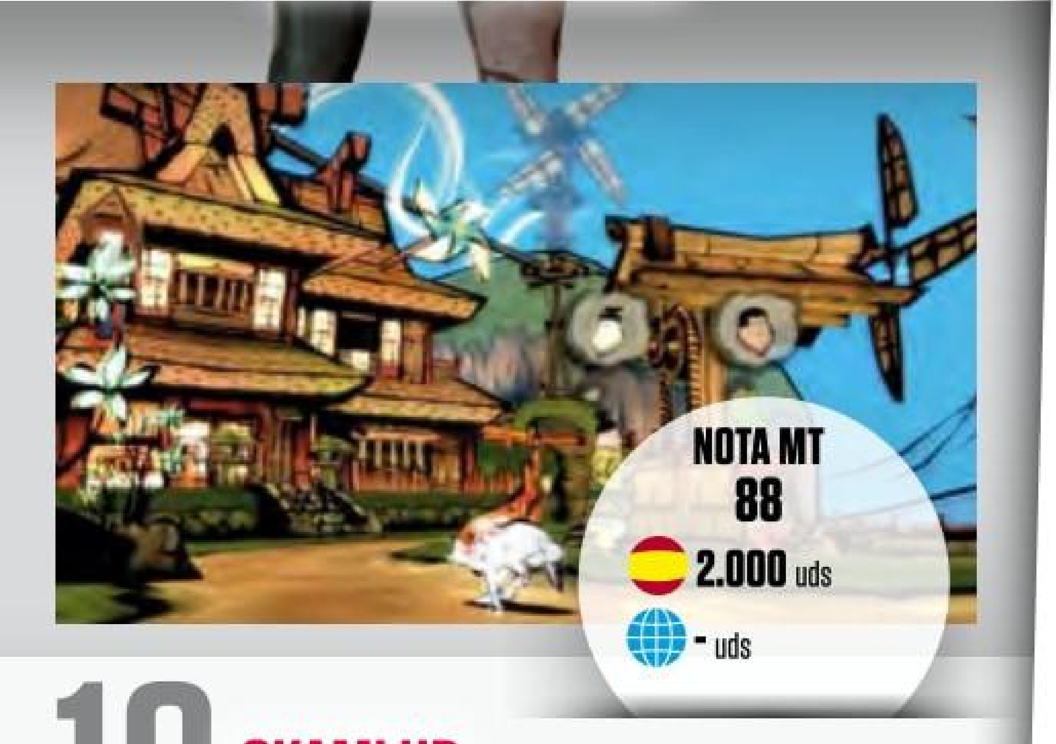
NOTA MT 88
10.000 uds
+2.000.000 uds

08 NIER AUTOMATA
PS4 - PC | Aventura



NOTA MT 88
12.500 uds
500.000 uds

09 WOLFENSTEIN II THE NEW COLOSSUS
PS4 - Xbox One - PC | Shooter



NOTA MT 88
2.000 uds
- uds

10 OKAMI HD
PS4 - Xbox One | Aventura

NOTA MC = nota Metacritic · Unidades vendidas en España · Unidades vendidas en el mundo

NUEVAS FRANQUICIAS

Esta temporada, hemos asistido a un auténtico asedio de juegos, algunos de ellos novedosos. Os mostramos las nuevas IP que más han dado que hablar a lo largo del pasado año... y que seguramente estarán con nosotros durante mucho tiempo.



HORIZON: ZERO DAWN

La nueva franquicia de PS4 y la más aclamada, con mucha diferencia, ha sido este sandbox de Guerrilla Games protagonizado por Aloy. Su nivel gráfico es impresionante.



CUPHEAD

El título más destacado de Xbox One no ha sido *Forza*, *Gears of War* ni nada parecido. *Cuphead* ha conquistado el corazón de los usuarios por su atractiva y desafiante propuesta.



NIOH

La sombra de la franquicia *Souls* sigue siendo muy alargada y está dando lugar a miles de clones. Pero, si son tan buenos como esta obra de Team Ninja, nosotros encantados.



MARIO+RABBIDS KINGDOM BATTLE

El título third party (aunque con matices...) que más ha vendido en Switch se ha convertido en una de las sensaciones del año en materia de aventuras de estrategia.



ARMS

La nueva IP de Nintendo para Switch ha conseguido calar hondo entre sus usuarios, gracias a la frescura de su propuesta y a la simpatía que poseen todos sus personajes.



FARPOINT

Sony está apoyando con fuerza a su periférico PS VR gracias a sus más que satisfactorias ventas globales. *Farpoint*, un gran shooter futurista, es la prueba más fehaciente.



HELLBLADE: SENUA'S SACRIFICE

La nueva IP de Ninja Theory se ha convertido en uno de los lanzamientos independientes más destacados de la temporada. Un viaje emocional que no deja a nadie indiferente.



LITTLE NIGHTMARES

Otra de las producciones indies más llamativas nos mete en el papel de una niña que debe escapar de una pesadilla tan oscura en lo visual como brillante en lo jugable.



YOOKA-LAYLEE

El sucesor espiritual de *Banjo-Kazooie* (y *Tooie*) nos ha permitido revivir las aventuras de plataformas clásicas de desarrollo 3D tan de moda en la era de los 32 y 64 bits.



INTENCIONES OCULTAS PLAYLINK

Uno de los títulos más llamativos de la línea PlayLink nos sumerge en un thriller policíaco en el que podemos ir tomando diferentes decisiones... y visualizar multitud de finales.

LOS MEJORES

Porque todo se entiende mejor si se ordena en una lista

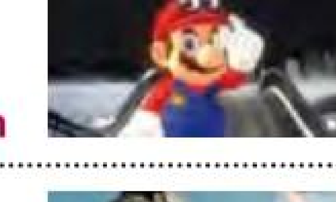
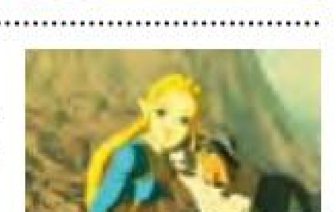
LOS MÁS **VENDIDOS**

En **España**

Del 1 al 31 de diciembre. Datos cedidos por GFK.

Como era de esperar, *FIFA 18* y *Call of Duty: WWII* fueron los juegos más vendidos de la Navidad (y de 2017) en España. A 31 de diciembre, el primero sumaba 640.553 copias y el segundo, 353.374.

JUEGOS

1	**FIFA 18**	PS4
2	**Call of Duty: WWII**	PS4
3	**Super Mario Odyssey** 	Switch
4	**Star Wars Battlefront II**	PS4
5	**Assassin's Creed Origins** 	PS4
6	**Mario Kart 8 Deluxe** 	Switch
7	**Grand Theft Auto V** 	PS4
8	**Pokémon Ultrasol**	3DS
9	**Just Dance 2018** 	Wii
10	**Legend of Zelda: Breath of the Wild** 	Switch

PLATAFORMAS

PS4 
1. FIFA 18
2. Call of Duty: WWII
3. Star Wars Battlefront II
4. Assassin's Creed Origins
5. Grand Theft Auto V

Xbox One 
1. PlayerUnknown's Battlegr.
2. FIFA 18
3. Call of Duty: WWII
4. Star Wars Battlefront II
5. Assassin's Creed Origins

Switch
1. Super Mario Odyssey
2. Mario Kart 8 Deluxe
3. Zelda: Breath of the Wild
4. Splatoon 2
5. Mario + Rabbids: Kingdom B.

PS3  
1. FIFA 18
2. Pro Evolution Soccer 2018
3. Grand Theft Auto V
4. NBA 2K18
5. Dragon Ball Xenoverse

Xbox 360 
1. FIFA 18
2. Grand Theft Auto V
3. Just Dance 2018
4. NBA 2K18
5. Pro Evolution Soccer 2018

3DS
1. Pokémon Ultrasol
2. New Style Boutique 3
3. Pokémon Ultraluna
4. Miitopia
5. Yo-Kai Watch 2: Mentespectros

PS Vita
1. Minecraft
2. LEGO Star Wars: EDDLF
3. LEGO Marvel Vengadores
4. LEGO Jurassic World
5. FIFA 15

PC
1. Los Sims 4
2. Star Wars Battlefront II
3. Los Sims 4: Perros y gatos
4. World of Warcraft: Legion
5. Call of Duty: WWII

En **otros países**

JAPÓN

Del 20 al 26 de noviembre. Datos cedidos por VG Chartz

Su boom no ha sido tan grande como el de los originales, pero *Pokémon Ultrasol y Ultraluna* acumularon la nada desdeñable cifra de 1.389.373 copias en dos semanas.

1. **Pokémon Ultrasol-Ultraluna** 3DS
2. Super Mario Odyssey Switch
3. Hatsune Miku: Project Diva FT DX PS4
4. Splatoon 2 Switch
5. Mario Kart 8 Deluxe Switch

REINO UNIDO

Del 19 al 25 de noviembre. Datos cedidos por VG Chartz

Sin duda, Reino Unido es el país donde más vende el fútbol virtual y, por eso, no es de extrañar que *FIFA 18* lleve 1.010.991 unidades en PS4 y 571.189 en Xbox One



1. **Call of Duty: WWII** PS4
2. Gran Turismo Sport PS4
3. FIFA 18 PS4
4. Call of Duty: WWII Xbox One
5. FIFA 18 Xbox One

EE.UU.

Del 19 al 25 de noviembre. Datos cedidos por VG Chartz

CoD: WWII va camino de superar con holgura las cifras de *Infinite Warfare*. En EE.UU., en un solo mes, sumó 2.275.972 copias en PS4 y 1.874.542 en One.



1. **Call of Duty: WWII** PS4
2. Call of Duty: WWII Xbox One
3. Pokémon Ultrasol-Ultraluna 3DS
4. Super Mario Odyssey Switch
5. Horizon: Zero Dawn PS4

VUESTROS **FAVORITOS**



1. **Super Mario Odyssey** — Switch



2. **Legend of Zelda: Breath of the Wild** — Switch - Wii U



3. **Assassin's Creed Origins** — PS4 - Xbox One - PC

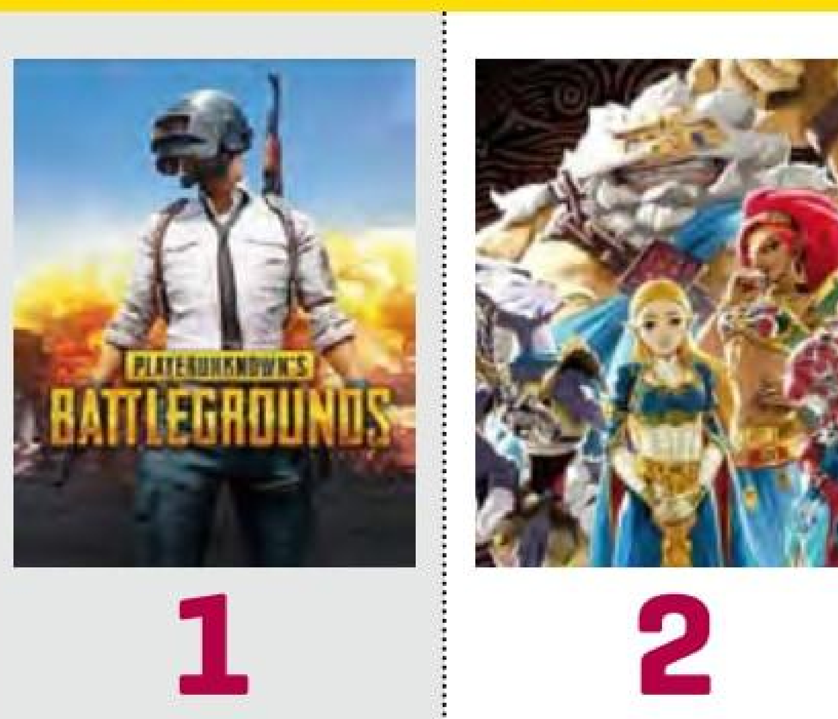


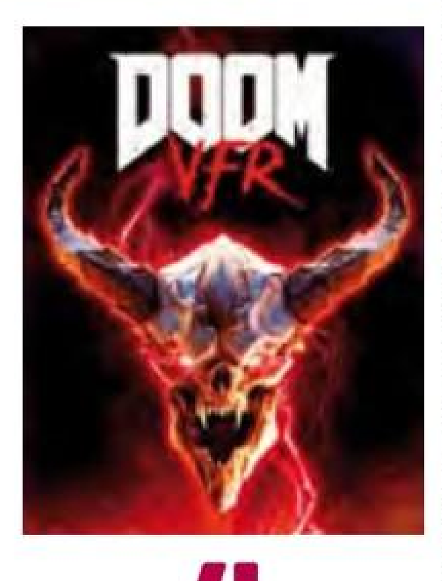
4. **Resident Evil 7: Biohazard** — PS4 - Xbox One - PC



5. **The Last of Us** — PS4 - PS3

LA OPINIÓN DE LA **PRENSA MUNDIAL**







	1	2	3	4	5
	PUBG PC - Xbox One	**Zelda: La balada de los elegidos** Switch - Wii U	**Gorogoa** Switch - PC	**DOOM VFR** PS VR - HTC Vive	**Destiny 2: Maldición de Osiris** PS4 - Xbox One - PC
HOBBY CONSOLAS Revista líder en España	– / 100 *«Su grandeza está en que permite jugar como quieras: sigilo, acción...»*	– / 100 *«Un DLC que, si bien no está mal, podría haber ofrecido una historia más densa»*	84 / 100 *«Un puzle original y que se ve arropado por una estética embriagadora»*	79 / 100 *«Mantiene intacta la frenética esencia y la calidad técnica de la saga de Bethesda»*	– / 100 *«Es un paso atrás en lo narrativo, y Mercurio está desaprovechado como nuevo planeta»*
IGN Web líder en Reino Unido	9,5 / 10 *«Toma la simulación militar de ARMA-DayZ y la adapta a partidas rápidas y accesibles»*	7,8 / 10 *«La historia no es lo esperado, pero está lleno de sorpresas, retos y recompensas»*	– / 10 No disponible	8 / 10 *«Demuestra que los juegos de RV pueden funcionar sin miedo al movimiento»*	5,5 / 10 *«La historia es un fiasco y el contenido resulta defectuoso, cuando menos»*
GAME INFORMER Revista líder en EE.UU.	9,5 / 10 *«Solo o con amigos, te ves en una batalla que es diferente cada vez que juegas»*	8,25 / 10 *«La mazmorra final decepciona, pero es una gran excusa para volver a Hyrule»*	6 / 10 *«Aplaudimos su visión, pero cuesta sentir las emociones que quiere expresar»*	5 / 10 *«Tiene puntos, pero decepciona como DOOM y como shooter de realidad virtual»*	7,25 / 10 *«Algunos contenidos merecían más, pero esconde novedades y opciones de aventura»*
GAMESPOT Web líder en EE.UU.	8 / 10 *«Incluso después de cientos de horas, sigue inspirando historias de triunfo y derrota»*	8 / 10 *«Dado que es el último DLC del juego, se siente como una despedida agridulce»*	8 / 10 *«Su arte deslumbra, su atmósfera fascina y sus puzles son retorcidos e ingeniosos»*	7 / 10 *«Te pasas la mayor parte del tiempo vagando, esperando para desatar tu ira»*	5 / 10 *«No mejora a Destiny 2 en ningún aspecto respecto al día de su lanzamiento»*
EDGE Revista líder en Reino Unido	– / 10 No disponible	– / 10 No disponible	9 / 10 *«Uno de esos juegos que te hacen ver el mundo de una forma un poco diferente»*	– / 10 No disponible	6 / 10 *«Aún tiene mucho que hacer, pero Destiny 2 por fin ofrece algo positivo»*
FAMITSU Revista líder en Japón	32 / 40	– / 40	– / 40	– / 40	– / 40
NOTA MEDIA	**88**	**80**	**79**	**70**	**59**

*Los juegos de la lista de **La opinión de la Prensa Mundial** son elegidos por la redacción entre los más populares del momento.*

LOS MÁS **ESPERADOS**

1


PS4 - Xbox One

Red Dead Redemption II

Hasta que vea la luz, el juego de Rockstar promete liderar siempre esta lista.

FECHA Primavera

2


PS4

God of War

El viaje de Kratos por tierras nórdicas está llamado a ser el primer pelotazo de un año inolvidable para PS4.

FECHA Principios de 2018

3


PS4

The Last of Us: Part II

Va para largo, pero la nueva aventura de Naughty Dog se dejará ver en el E3.

FECHA Sin confirmar

4


PS4

Days Gone

Un motero se enfrentará a hordas de zombis en este angustioso sandbox con regusto a *The Last of Us.*

FECHA 2018

5


PS4 - Xbox One

Kingdom Hearts 3

Sora volverá a empuñar la Llave Espada por nuevos mundos, inspirados en "Toy Story", "Enredados"...

FECHA 2018

La lista de Los más esperados se confecciona con las votaciones de los lectores de Hobby Consolas



6 La Tierra Media: Sombras de Guerra
PS4 - Xbox One - PC



7 Nioh
PS4 - PC



8 Battlefield 1
PS4 - Xbox One - PC



9 Horizon: Zero Dawn
PS4



10 Xenoblade Chronicles 2
Switch

*La lista de **Vuestros Favoritos** se confecciona con las votaciones de los lectores de Hobby Consolas*

TOP 10 RECOMENDADOS

J-RPG MODERNOS

Continuamos con el repaso a las sagas de rol más icónicas que nos han llegado de Japón (hoy día, ya no nos perdemos casi ninguna). Por este bello y melancólico género, no pasan los años.



10



9



8

7

6

10

Bravely Default

Revivir la época dorada de los J-RPG de Super Nintendo, con sus planos cenitales o su viva paleta de colores, es lo que buscaba hacer este título, y nadie como Square Enix para imitarse a sí misma (algo que volverá a repetir en 2018 con *Project Octopath Traveler*). Eso sí, la recta final era infumable, con su nefasta apuesta por los "déjà vu"...

- **CONSOLA** 3DS
- **COMPAÑÍA** Square Enix
- **AÑO** 2013
- **NOTA HC 270** 85

9

Golden Sun

Camelot Software es una de las mejores second parties que ha tenido Nintendo, por su trabajo con las subsagas deportivas de Mario, pero, sin duda, su obra cumbre es esta saga portátil, que tuvo dos entregas para GBA y una para DS. Su mayor peculiaridad era el uso de unos seres llamados Djinn, que había que combinar en los combates.

- **CONSOLA** Game Boy Advance
- **COMPAÑÍA** Camelot Software
- **AÑO** 2002
- **NOTA HC 127** 90

8

Xenoblade Chronicles

Otra second party de Nintendo, Monolith Soft, es la responsable de una de las sagas de rol japonés de más reciente creación. Su primera entrega, cuya historia pivotaba en torno a una espada legendaria llamada Monado, nos impresionó con su gigantesco mundo y demostró que Wii era más que juego casual.

- **CONSOLA** Wii - New 3DS
- **COMPAÑÍA** Monolith Soft
- **AÑO** 2011
- **NOTA HC 240** 90

7

Tales of Symphonia

Es otra saga más que tuvo su génesis en Super Nintendo, pero, en Europa, no supimos de ella hasta los tiempos de GameCube, gracias a esta entrega. Sus secuencias de animación nos dejaron de piedra, pero lo mejor era su sistema de combate en tiempo real, que admitía cooperativo para cuatro jugadores.

- **CONSOLA** GameCube
- **COMPAÑÍA** Bandai Namco
- **AÑO** 2004
- **NOTA HC 159** 87

6

Ni no Kuni
La ira de la bruja blanca

Studio Ghibli siempre nos ha maravillado con sus películas, así que ver este videojuego, de cuya parcela estética se ocupó, casi nos hace llorar tanto como su historia, centrada en Oliver, un niño que perdía a su madre y buscaba devolverla a la vida con ayuda del simpático y rudo duende Drippy.

- **CONSOLA** PS3
- **COMPAÑÍA** Level-5
- **AÑO** 2013
- **NOTA HC 258** 92

5
NieR Automata

Nacida como un spin-off de *Drakengard*, *NieR* es hoy una saga de culto. Su primera entrega patinó en lo técnico, pero su historia y su estética rezumaban magia, algo que certificó esta segunda entrega, para la que su creador, el genio Yoko Taro, trabajó mano a mano con Platinum Games, maestros de la acción.

- **CONSOLA** PS4 - PC
- **COMPAÑÍA** Platinum / Square Enix
- **AÑO** 2017
- **NOTA HC 309** 93

4
Lost Odyssey

Tras salir de Square Enix, Hironobu Sakaguchi, padre de *Final Fantasy*, fundó Mistwalker y creó nuevas sagas, como *The Last Story*, *Blue Dragon* y *Lost Odyssey*. Estos dos últimos fueron exclusivos de Xbox 360, fruto del empeño de Microsoft por ganarse al público japonés. La crítica no lo supo valorar, pero *LO* se convirtió en una obra de culto.

- **CONSOLA** Xbox 360
- **COMPAÑÍA** Mistwalker
- **AÑO** 2008
- **NOTA HC 199** 87

3
Demon's Souls

A Europa llegó con un año de retraso, pero, sin este J-RPG, ni *Dark Souls* ni *Bloodborne* habrían existido. FromSoftware, con Hidetaka Miyazaki a la cabeza, se sacó de la chistera una fantasía medieval con una dificultad de mil demonios y una narrativa ambiental que se convertirían en un auténtico fenómeno contemporáneo.

- **CONSOLA** PS3
- **COMPAÑÍA** FromSoftware
- **AÑO** 2010
- **NOTA HC 226** 89

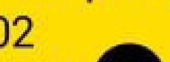
2
Persona 5

Atlus es otra compañía que ha cultivado el RPG con mimo, y el mayor ejemplo es esta saga, que nació como un spin-off de *Shin Megami Tensei* y que acabaría teniendo entidad propia. Sus diferentes entregas están protagonizadas por estudiantes en el Japón actual, y su maduro tratamiento de temas adultos no se ve en ningún otro sitio.

- **CONSOLA** PS4 - PS3
- **COMPAÑÍA** Atlus
- **AÑO** 2017
- **NOTA HC 310** 95

1
Kingdom Hearts

¿Qué pasaría si se fusionaran la magia de Squaresoft y la de Disney? Ni más ni menos que esta saga, en cuya génesis tuvo mucho que ver un encuentro fortuito en un ascensor entre directivos de las dos compañías, que compartían edificio. Tetsuya Nomura le daría forma, con Sora, Donald y Goofy como protas y mundos de película.

- **CONSOLA** PS2
- **COMPAÑÍA** Squaresoft
- **AÑO** 2002
- **NOTA HC 135** 



Por Francisco Javier Cabal

LA HISTORIA DE DRAGON BALL EN LOS VIDEOJUEGOS

Con la llegada del brutal *Dragon Ball FighterZ* este mes, no se nos ha ocurrido nada mejor que recordar la historia de esta mítica saga en los videojuegos...

Pocas obras pueden presumir de mantenerse tan vivas, y con una legión de seguidores tan activa, como "Dragon Ball". La obra original, el manga, comenzó a publicarse en diciembre de 1984, y desde entonces, su leyenda, cual Genkidama, no ha hecho nada más que crecer y crecer. A la serie de televisión, le siguieron los OVAs, las películas, el merchandising de todo tipo y, por supuesto, videojuegos. ¿Y qué mejor momento para recordar su historia en este campo que, ahora, justo cuando acaba de llegar a las tiendas *Dragon Ball FighterZ*, el que está considerado el juego más fiel a la serie? Por eso, en estas páginas vamos a recordar los 70 juegos para consola que se han lanzado hasta el momento, entre los que hay aventuras, juegos de rol, de acción y, sobre todo de lucha. Pero tampoco nos vamos a olvidar de las "maquinitas" o handhelds LCD, las incursiones de la licencia a los salones recreativos y otras curiosidades, como los juegos para Barcode Wars. Intentar hacer algo medianamente exhaustivo y en profundidad daría para dos volúmenes Espasa, por eso iremos al grano para desgranar qué ofreció cada entrega, sus principales méritos y sus flaquezas. Un pequeño homenaje para una licencia que, en los años 80, se introdujo con timidez en los videojuegos, en los 90 (cual Saiyan) despertó todo su poder y desde entonces no ha parado de crecer. ¿Preparados? ¡Kame Hame Ha!

TODOS LOS JUEGOS DE **DRAGON BALL**

Dos años después de publicarse el primer capítulo del manga de "Dragon Ball" llegó el primer juego, para la minoritaria Super Cassete Vision. Desde ahí, la fiebre por DB siempre ha ido a más, videojuegos incluidos. Aquí repasamos los 70 títulos para consola que se han lanzado* desde 1986, sin incluir títulos de PC como el MMORPG *Dragon Ball Online*.

*Hasta diciembre de 2017

1986



DRAGON BALL

SUPER CASSETE VISION

La consola de Epoch recibió el primer juego de Goku, un híbrido entre shooter con vista aérea (manejamos a Goku sobre Kinton, quien utiliza el bastón mágico o los kame hame ha para atacar) y lucha 2D contra Mutenroshi (a modo de entrenamiento).

1988

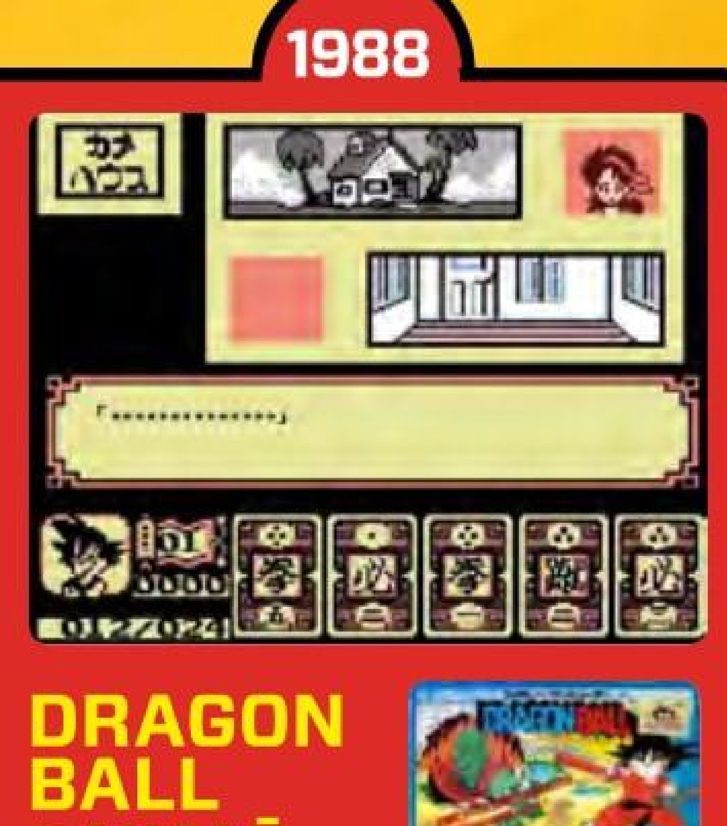


DRAGON POWER

NES

Obra de TOSE para Bandai y primer juego que llegó a Occidente, dos años después de su lanzamiento en Japón (titulado *Dragon Ball: Shenron no Nazo*). Es una aventura con exploración y acción. Por líos de licencias hubo cambios gráficos y sonoros en Europa, pero nada comparado con el desastre visto en EE.UU.

1988



DRAGON BALL DAIMAŌ FUKKATSU

FAMICOM

El segundo juego de Famicom, y primero de la serie *Gokuden*, en el que los combates se libran por medio de cartas (mientras recorremos el mundo, a modo de tablero, conseguimos cartas). La historia se centra en el arco de Piccolo y difiere algo del manga.

1989



DRAGON BALL 3 GOKUDEN



FAMICOM

Tercer y último juego de DB en Famicom, que mantiene el sistema de tablero y combates con cartas que, en esta ocasión, abarca la serie desde su comienzo hasta el duelo con Piccolo "rejuvenecido". Manejamos a Goku niño y adulto, Yamcha y Krilin.

1990



DRAGON BALL Z KYÔSHŪ! SAIYAN

FAMICOM

Primer juego de DBZ y primero en contar con personajes de las películas. Es un RPG que no salió de Japón, ambientado en el arco de los Saiyanos (hasta el combate contra Vegeta mono). Tenía un modo torneo y hasta una edición limitada con el cartucho dorado.

1991



DRAGON BALL Z II GEKISHIN FRIEZA

FAMICOM

Como el anterior, más RPG con combates con cartas, sólo que en el arco de Namek y con algunos cambios respecto al manga, como que Ten Shin Han, Chaos y Yamcha están vivos, por ejemplo, o que Goku se enfrente a todas las formas de Freezer.

1992



DRAGON BALL Z SUPER SAIYA DENSETSU

SUPER FAMICOM

El primer juego para Super Famicom (nuestra SNES), fue un "remake" de los dos juegos anteriores, con gráficos mejorados y eliminando aspectos como los dos personajes de las pelis o las situaciones de "relleno" del anime.

1992



DRAGON BALL Z III RESSEN JINZŌNINGEN

FAMICOM

El lector avezado ya se lo habrá imaginado: continuación de los anteriores juegos de Famicom, cuya historia abarca desde el combate contra Freezer en su forma final hasta el duelo contra Célula "imperfecto". Aparecen personajes de "La Venganza de Cooler".

1992

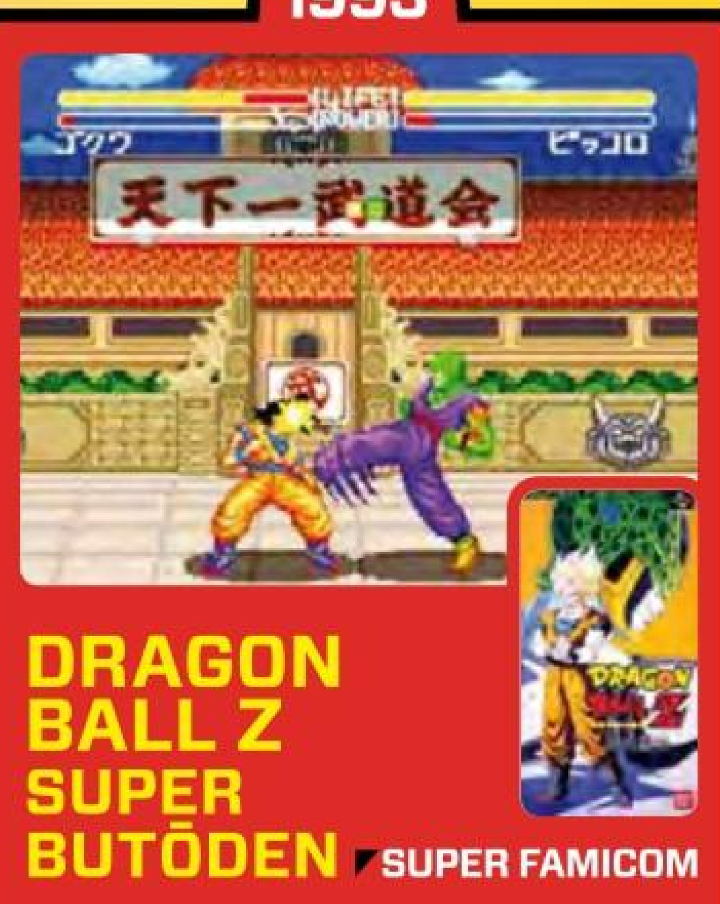


DRAGON BALL Z GEKITŌ TENKAICHI BUDOKAI

FAMICOM

Otro más que no salió de Japón. En este caso, traía de serie un lector de tarjetas/cartas (el Datach Joint Rom System) necesario para poder cambiar entre 28 personajes leyendo las tarjetas, "lanzar" ítems y más cosas.

1993

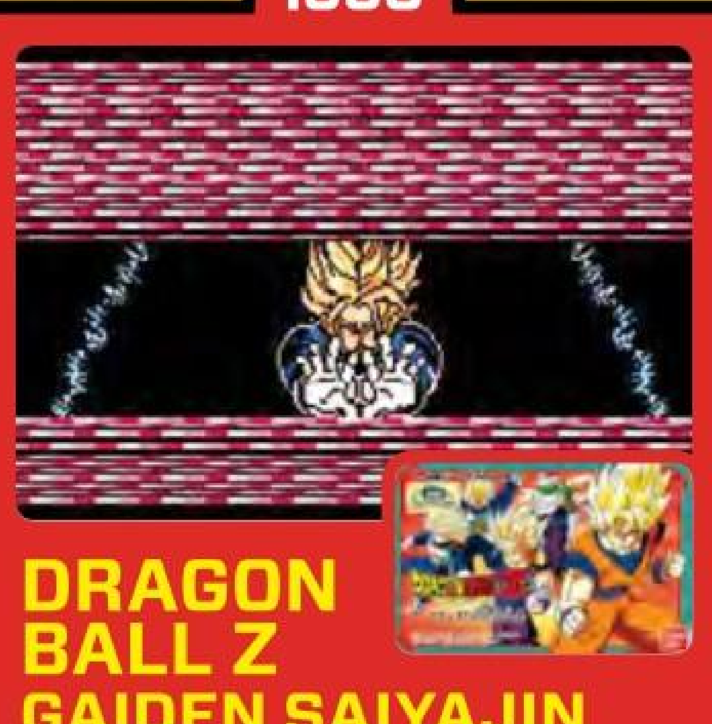


DRAGON BALL Z SUPER BUTŌDEN

SUPER FAMICOM

Primer juego de lucha "puro" de la serie, y primera entrega de la recordada serie *Butōden*. 13 personajes (cinco de ellos desbloqueables) para revivir desde el arco de Piccolo hasta el fin de los juegos de Célula. Llegó a Europa. Su pantalla partida es inolvidable...

1993



DRAGON BALL Z GAIDEN SAIYAJIN ZETSUMETSU KEIKAKU

FAMICOM

Con SNES ya a pleno rendimiento, Famicom tuvo un último juego de DBZ. Y fue especial por varios motivos: fue el primer RPG en contar con una historia original no vista en el manga ni en el anime, y una que dio pie a un OVA, y dos juegos que veremos más adelante...

1993



DRAGON BALL Z SUPER BUTŌDEN 2

SUPER FAMICOM

El segundo juego de lucha de la serie llegó a España (aunque lo hizo en 1994), y abarca los juegos de Célula y varias historias originales relacionadas con personajes de las películas como Broly. Contaba con tan sólo 10 personajes controlables.

1994



DRAGON BALL Z BUYŪ RETSUDEN

MEGADRIVE

Juego de lucha para la 16 bits de Sega que no se centraba en ninguna parte concreta de la serie, sino más bien en situaciones "qué hubiera pasado si...". Cuenta con 11 personajes manejables y tuvimos versión PAL francesa (que llegó a otros países europeos).

1994



DRAGON BALL Z GAIDEN SAIYAN ZETSUMETSU KEIKAKU CHIKYŪ-HEN

PLAYDIA

Tras la OVA "Plan para erradicar a los saiyans", la consola Playdia de Bandai recibió dos juegos. Este primero, "Capítulo de la tierra", era una serie de escenas del OVA, y el jugador sólo elegía el orden para poder avanzar.

1994



DRAGON BALL Z SUPER BUTŌDEN 3

SUPER FAMICOM

Tercer juego de la serie en SNES que también llegó España en 1995 (como *La Última Amenaza* según el manual). Se centra sólo en el arco de Majin Buu, con 10 personajes (uno, Trunks del Futuro, bloqueado de primeras). Curiosamente no tiene modo historia.

1995



DRAGON BALL Z SUPER GOKU DEN - TOTSUGEKI-HEN

SNES

Secuela de Kakusei-Hen, centrada en el inicio de la historia (hasta el primer combate con Piccolo). La gracia es que para avanzar debemos responder a preguntas sobre el manga, y el combate remite al "piedra-papel-tijera".

1995



DRAGON BALL Z ULTIMATE BATTLE 22

PLAYSTATION

Llegó a Europa en 1996, con los 22 personajes a los que hace alusión el título creados con diseños y materiales de la serie de TV (se le recuerda por su estilo gráfico, con personajes 2D y fondos 3D). Contaba con 5 luchadores ocultos más y jugabilidad a lo *Butoden.*

1995



DRAGON BALL Z SUPER GOKU DEN - KAKUSEI-HEN

SNES

Segundo y último "Super Goku Den" que abarca desde el 23º Torneo de artes marciales hasta que Goku se convierte en Super Saiyan en el duelo contra Freezer. De nuevo, responder a las preguntas nos hace avanzar, y el combate aquí es más complejo.

1995



DRAGON BALL Z SHIN BUTŌDEN

SATURN

La 32 bits de Sega recibió (sólo en Japón), un juego que reciclaba muchos materiales de *Ultimate Battle 22* (personajes, animaciones, música...). Son juegos parecidos, aunque aquí hay modos extra como Mr. Satán, en el que debemos apostar e interferir en combates para ganar zenis.

1997



DRAGON BALL GT FINAL BOUT

PLAYSTATION

Obra de TOSE, fue el último juego de DB en PlayStation y el primero completamente 3D. Es un juego de lucha 1 vs 1 que ha envejecido mal por sus cuadradotes gráficos... aunque se le recuerda por su BSO, por mostrar a Goku con la ropa de GT en estado Super Saiyan (no se ve en el anime).

2002

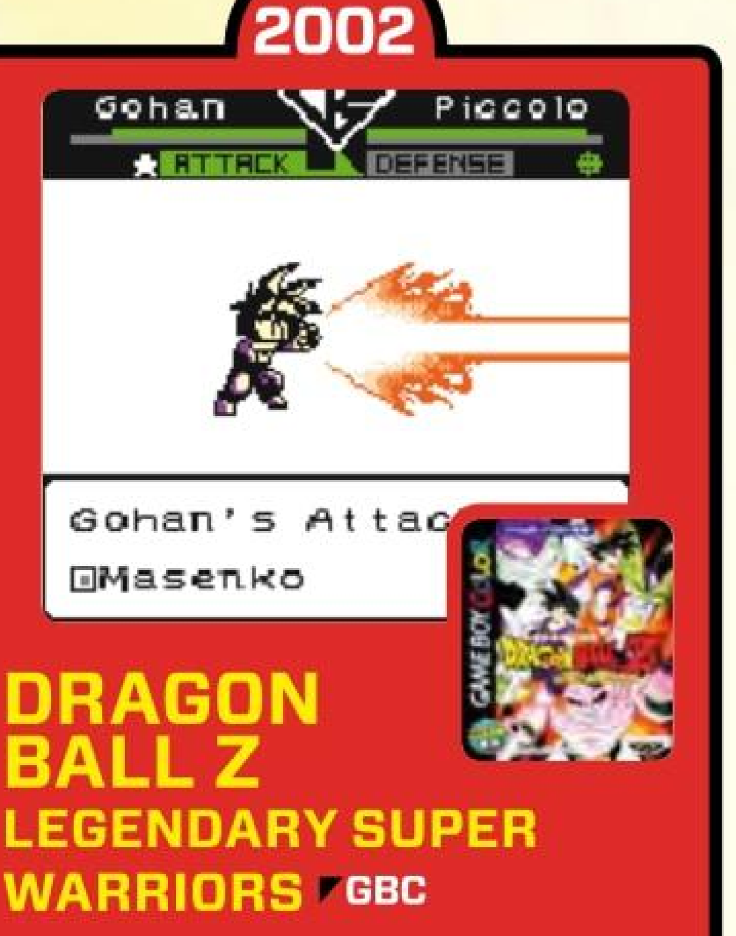


DRAGON BALL Z BUDOKAI

PLAYSTATION 2 - GC

Tuvieron que pasar 5 años para volver a ver un juego de DB. Volvió a apostar por la lucha (2.5D, podemos movernos hacia los lados). Salió en PS2 y, un año más tarde y con mejoras, en GameCube. Fue desarrollado por Dimps, y editado por Atari. Tenía escenas 3D que recreaban la serie.

2002

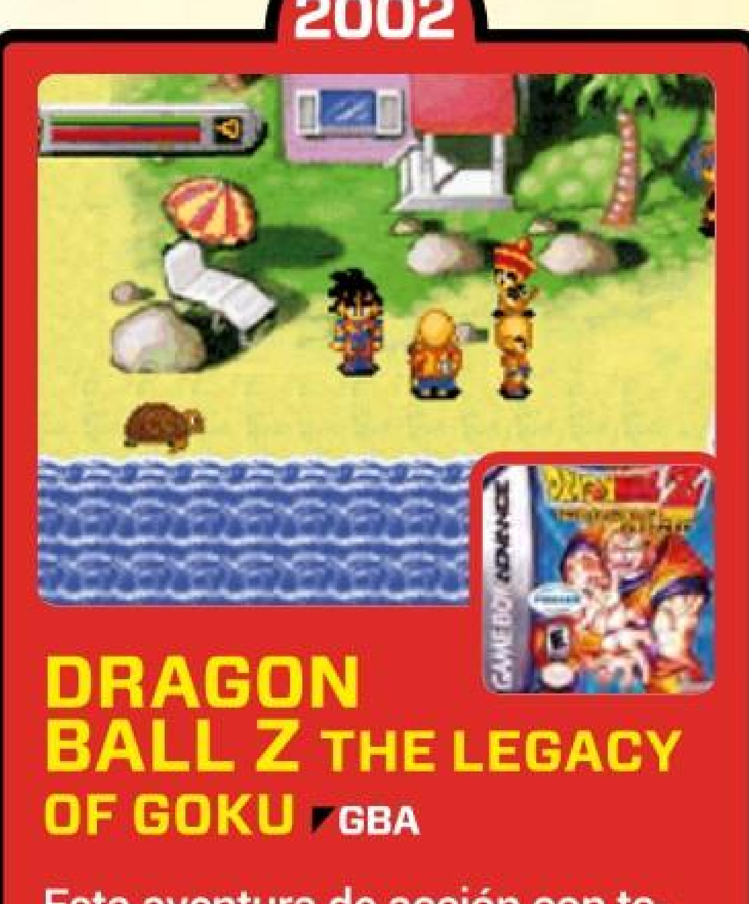


DRAGON BALL Z LEGENDARY SUPER WARRIORS

GBC

Banpresto lanzó en GBC su primer juego de lucha con combates por turnos, que recurría al conocido sistema de cartas de otras entregas (para realizar ataques, usar ítems...). Abarca de la saga Saiyan hasta Kid Buu, y reúne a 48 personajes y transformaciones.

2002



DRAGON BALL Z THE LEGACY OF GOKU

GBA

Esta aventura de acción con toques roleros fue el primer juego de DB para GB Advance, y el primero además desarrollado por un estudio americano (Webfoot Technologies). Repasa distintas partes de las sagas Saiyans y Namek. Le cayeron palos porque es bastante sencillote.

1994

DRAGON BALL Z
IDAINARU SON GOKU DENSETSU

PC ENGINE SUPER CD

Atípico juego de lucha en el que no controlamos a Goku, sino que elegimos sus "acciones" (defensa, ataque, correr...). La historia se la cuenta Gohan a Goten, y se centra en los 7 grandes combates de Goku hasta sacrificarse.

1994

DRAGON BALL Z
GOKU HISHŌDEN GB

DB se lo tomó con calma para debutar en Game Boy y lo hizo con el primer RPG de la serie conocida como "Goku RPG". Abarca desde el combate contra Piccolo y acaba en el duelo contra Vegeta. Tiene distintos modos (torneo, entrenamiento...) y varios minijuegos, como capturar a Bubbles.

1994

DRAGON BALL Z GAIDEN
SAIYAN ZETSUMETSU KEIKAKU UCHŪ-HEN

PLAYDIA

El segundo y último "juego" de Playdia de Bandai fue este "capítulo espacial", en el que de nuevo teníamos que elegir el orden de las escenas para progresar. Hacerlo mal llevaba una secuencia de derrota o un final malo.

1995

DRAGON BALL Z
GOKU GEKITŌDEN GB

Segundo juego de DBZ para GB y, también, segundo Goku "RPG". Abarca desde el duelo con Vegeta hasta la derrota de Freezer, aunque con novedades jugables en las mecánicas respecto a su precursor (aquí el movimiento y la acción es en tiempo real). Y tiene minijuegos desbloqueables.

1996

DRAGON BALL Z
HYPER DIMENSION

SUPER FAMICOM

Llegó a Europa en 1997, y fue el último juego en SNES. Es otro juego de lucha, y abarca parte del arco de Freezer hasta Kid Buu. Su modo historia tenía ideas poco vistas en otros juegos de lucha, como que perder un combate no supone el fin, la trama continúa.

1996

DRAGON BALL Z
IDAINARU DRAGON BALL DENSETSU

PLAYSTATION - SATURN

Juego de lucha que llegó a Europa como *DBZ The Legend* (sólo para Saturn). Es atípico en muchos sentidos, como que los combates se realizan entre dos grupos de personajes. Los entornos eran 3D, los personajes 2D.

2002



DRAGON BALL Z
COLLECTIBLE CARD GAME GBA

Este título de Bandai no llegó a Europa, aunque sí se lanzó en EE.UU. Se basaba en el juego de cartas comercializado en aquella época (comparten reglas, de hecho). A través de sus cartas y combates repasamos la historia de DBZ hasta los juegos de Célula, al tiempo que desbloqueamos cartas venciendo a rivales.

2003



DRAGON BALL Z
BUDOKAI 2 PS2 - GC

Las diferencias respecto a su precursor son muchas: gráficos cel shading, un modo historia (Dragon World) que se desarrolla sobre un tablero, opciones de crear y modificar a los personajes, la inclusión de fusiones... De nuevo la versión de GC salió un año más tarde (con más trajes, etc.).

2003



DRAGON BALL Z THE LEGACY OF GOKU II GBA

Tiene el honor de ser el primer y único juego de DBZ desarrollado por un estudio americano (de nuevo, Webfoot Technologies) que se ha comercializado en Japón. Se le considera mejor que al original, aunque el estilo de juego es similar (aventura de acción) con el añadido de aspectos como personajes que se transforman.

DRAGON BALL
EN LOS SALONES RECREATIVOS

Una licencia tan popular tampoco se libró de visitar los salones recreativos con propuestas de lo más variopintas. Los juegos de lucha dieron su pistoletazo de salida con *Dragon Ball Z* **(1)** que incluso se pudo ver en España, su secuela **(2)** o títulos que recordaban a clásicos como *Punch-Out!!* **(3)**. Y aunque los juegos de lucha siguieron con *Super Dragon Ball Z* **(4)** y *Dragon Ball Zenkai Battle* **(6)**, lo cierto es que las máquinas con cartas son las que se han impuesto. Dimps ha creado casi todas, desde las primeras Data Cardass **(7)** a *Dragon Battlers* **(5)** o las Heroes **(8)**, de 2010.



1 DRAGON BALL Z / 1993



2 DRAGON BALL Z 2 SUPER BATTLE / 1994



3 DRAGON BALL Z V.R.V.S. / 1994



4 SUPER DRAGON BALL Z / 2005



5 DBZ DRAGON BATTLERS / 2009



6 DRAGON BALL ZENKAI BATTLE / 2011



7 DRAGON BALL Z DATA CARDASS 1 Y 2 / 2005

8 DRAGON BALL HEROES / 2010

2003

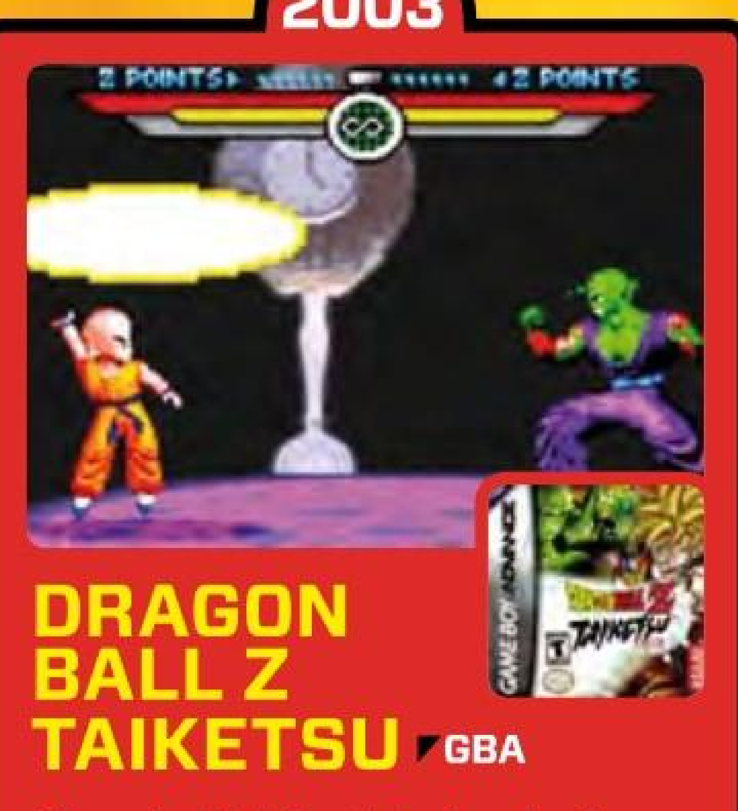


DRAGON BALL

WONDERSWAN

Remake con gráficos y sonido mejorado de *Dragon Ball 3 Gokuden* de Famicom para WonderSwan Color (como la consola, nunca salió de Japón). Los combates se libran a través de cartas y tienen pequeñas diferencias respecto a Famicom, como poder vencer a la Momia con Yamcha.

2003

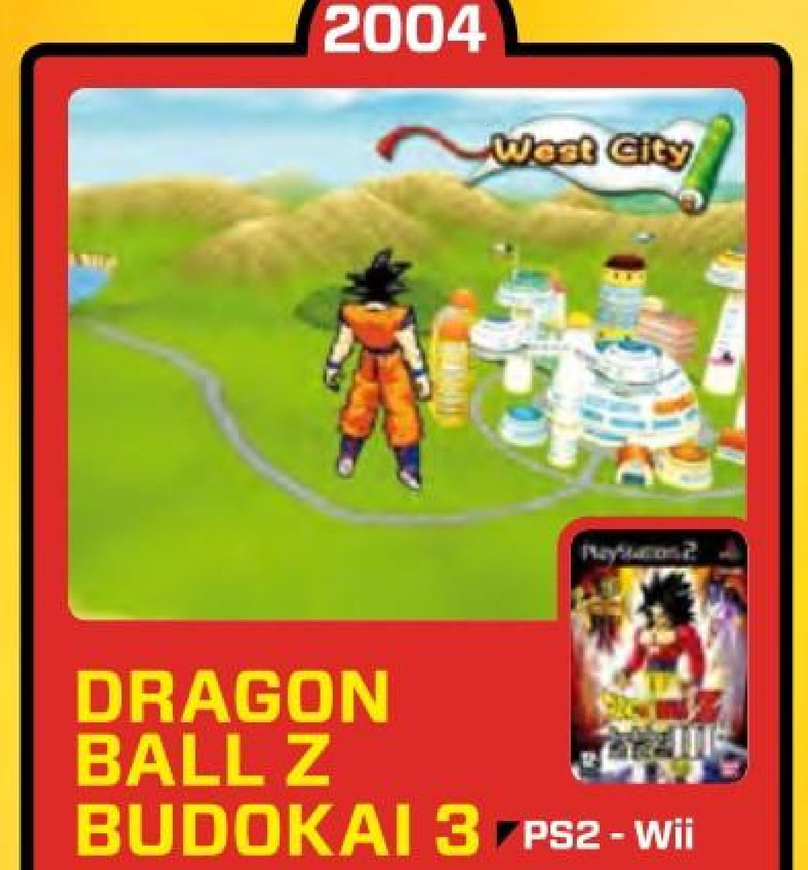


DRAGON BALL Z TAIKETSU

GBA

Obra de Webfoot Technologies, es considerado uno de los peores juegos de DBZ, porque parece que se lanzó deprisa y corriendo. Se trata de un juego de lucha 1 vs 1 que está más cerca de Tekken (u otros juegos técnicos) que de Budokai. Cuenta con 15 personajes (algunos con transformación). A Europa llegó en 2004.

2004



DRAGON BALL Z BUDOKAI 3

PS2 - Wii

Primer juego de Dimps con personajes de todo DB, incluido GT. Añadió muchos cambios en los combates, desde las transformaciones (algunas irreversibles) a los choques de kame hame ha (no se anulan, hay "duelo"). En el modo historia, Universo Dragon, exploramos un mundo abierto.

2004



DRAGON BALL Z SUPERSONIC WARRIORS

GBA

Arc Systems y Cavia rubricaron este juego de lucha con 13 personajes que cubre todo DBZ. Cuenta con un modo historia con distintos arcos y subhistorias "que hubiera pasado si...", así como modos por equipos de tres personajes, Batalla Z (en la que nos medimos a 8 oponentes seguidos)...

2005





SUPER DRAGON BALL Z

PS2

En 2005 llegaba a los salones recreativos este juego de lucha creado por Arika y Crafts & Meister, y que corría sobre la placa System 256 (de características técnicas similares a PS2). Contaba con 18 luchadores que, un año después, saltaron a la versión doméstica para PS2, añadiendo más modos de juego... aunque todos bastante "estándar" en el género.

2005



DRAGON BALL GT TRANSFORMATION

GBA

El último juego de Webfoot Technologies fue un beat'em up basado en la primera mitad de GT. Contaba con modo historia, en el que ganábamos Zenis para desbloquear otros muchos modos, incluido un "boss rush" o un modo horda. Se podía disfrutar en cooperativo. No llegó a Europa.

2005



DRAGON BALL Z SUPERSONIC WARRIORS 2

DS

Secuela del juego de lucha de GBA para DS, que incluía los 13 luchadores del original, más dos nuevos (Broly y Cooler). Expandía el modo historia con más ramificaciones según nuestras acciones en combate, añadía personajes de asistencia para que nos ayudaran... Nos llegó en 2006.

2006



DRAGON BALL Z BUDOKAI TENCHAICHI 2

PS2 - Wii

Con 129 personajes en PS2 y 135 en la versión de Wii (llegó un año más tarde), sus batallas permitían hasta 10 luchadores (pero sólo uno de cada equipo en pantalla). Se añadieron las transformaciones en combate, aunque seguía siendo posible comenzar con personajes ya transformados.

2008



DRAGON BALL Z BURST LIMIT

PS3 - 360

El primer juego de DBZ de la pasada generación dio otro paso adelante para recrear la serie en este juego de lucha, recordado por el modo historia Crónicas Z y las llamadas piezas dramáticas, o secuencias que recrean los momentos clave del anime. Lástima que fuera poco variado.

2008



DRAGON BALL Z INFINITE WORLD

PS2

Último juego para PS2 y de Atari (la licencia volvió a Bandai). Se hizo para quienes no tenían PS3 o 360, ni *Burst Limit*. Con diferencias, este juego de lucha se parece a *Budokai Tenkaichi 3* (mismo motor gráfico y muchas ideas) y mantiene las cápsulas para personalizar a los luchadores.

2008

DRAGON BALL ORIGINS

DS

Los dos primeros arcos de las aventuras de Goku (con muchas licencias) eran la base a esta aventura isométrica. Se podía manejar a Goku con el stylus, ataques cuerpo a cuerpo o con el bastón mágico e ir aprendiendo ataques como el kame hame ha. Tenía 32 niveles y coleccionables.

2009

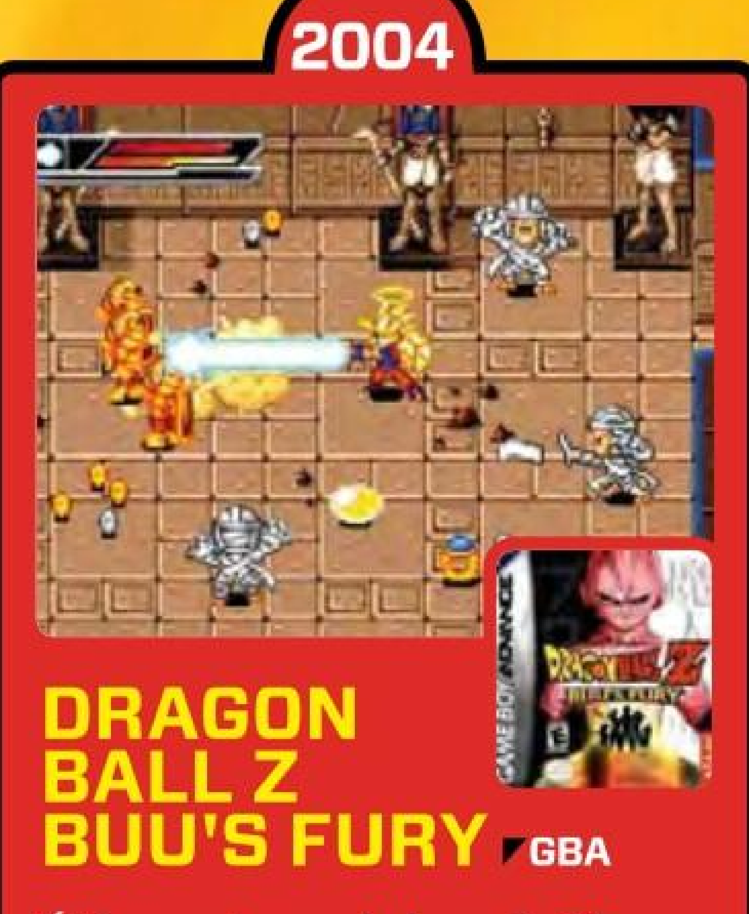


DRAGON BALL REVENGE OF KING PICCOLO

Wii

Un beat'em up, en la línea de *Advanced Adventure*, con modo para dos jugadores. Su historia arranca en el arco del ejército de la cinta roja, y concluye tras derrotar al rey Piccolo. Destaca por su apartado artístico (adapta muy bien el estilo del manga), aunque es poco profundo.

2004



DRAGON BALL Z BUU'S FURY
GBA

Última entrega de la serie *The Legacy of Goku* (aunque el estudio anunció que preparaba una cuarta entrega). Comienza con la historia de Gran Saiyaman y concluye tras derrotar a Kid Buu. De nuevo, se le reprochó ser muy fácil, aunque no pudimos comprobarlo porque no llegó a Europa.

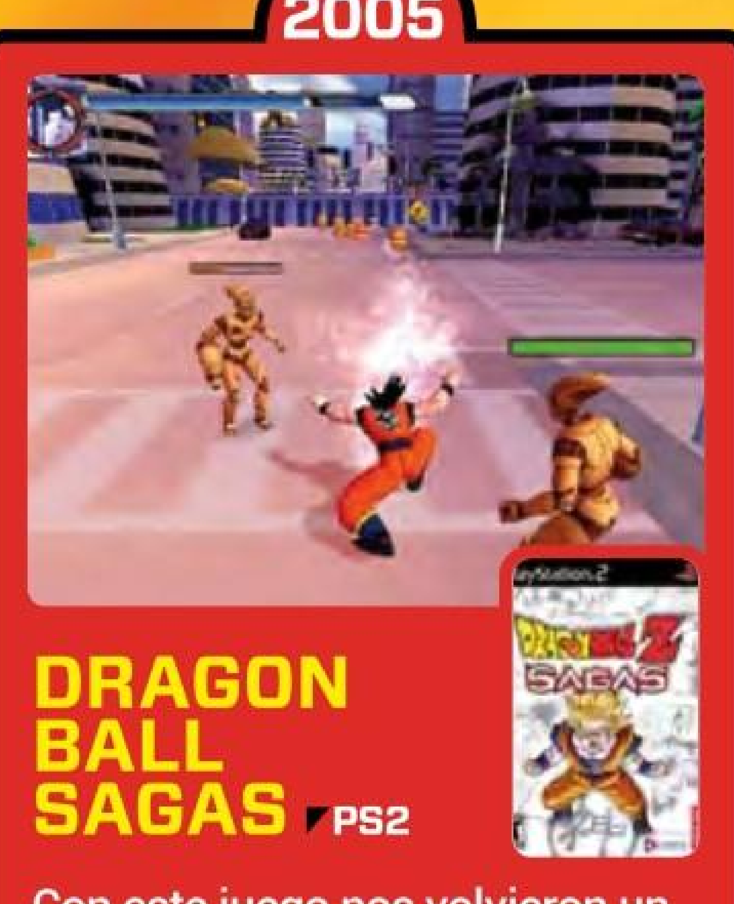
2004



DRAGON BALL ADVANCED ADVENTURE
GBA

La portátil nos permitió volver a jugar los orígenes de Goku, en un título que alternaba niveles de plataformeo (con Goku o Krilín), niveles a lomos de Kinton y combates 1 vs 1. Aparte de la historia, incluyó un modo Versus para dos jugadores, un modo de lucha 1 vs 1 contra los jefes, minijuegos... Aquí lo vimos en 2005.

2005



DRAGON BALL SAGAS
PS2

Con este juego nos volvieron un poco locos, porque aunque en un principio iba a llegar a Europa, finalmente se quedó en el mercado americano. Y mejor. Fue el primer (y único) juego de DB en aparecer en la primera Xbox y uno de los primeros en ofrecer una campaña con modo co-op.

2005



DRAGON BALL Z BUDOKAI TENCHAICHI
PS2

Lanzado como *DBZ Sparking* en Japón, este título desarrollado por Spike ofreció 58 personajes que, sumando transformaciones, alcanzaban la mágica cifra de 90. No forma parte de la serie *Budokai* y cuenta con un motor gráfico Cel Shading diferente (que pone la cámara más a la espalda de nuestro personaje).

2006





DRAGON BALL Z SHIN BUDOKAI
PSP

Flamante debut en la portátil de Sony de la serie *Budokai*, rubricada por Dimps. Trasladó el sistema de combate a PSP de manera magistral, manteniendo intactas la vertiginosa acción, las transformaciones durante el combate (ofrece un total de 18 personajes) o variados modos de juego, incluido un modo historia.

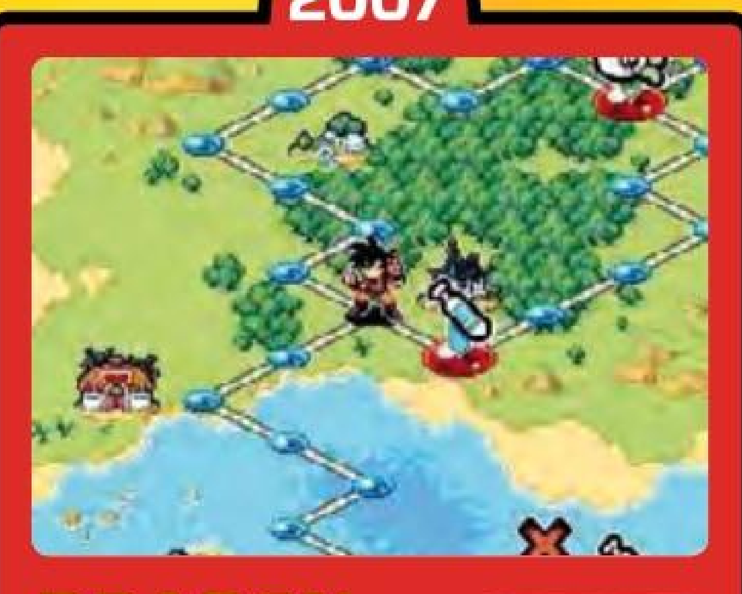
2007



DRAGON BALL Z BUDOKAI TENCHAICHI 3
PS2 - Wii

Con más de 160 personajes, es el juego de DB con el plantel más grande visto nunca (abarca toda la serie y añade personajes diseñados para el juego). Por si fuera poco, incorporó interesantes funciones como ciclo día noche (usamos la luna para transformarnos en mono), repeticiones y más...

2007



DRAGON BALL Z HARUKANARU DENSETSU
DS

Juego de rol y cartas inédito en Europa. Sus misiones se cumplen en 5-30 minutos y ofrecen distintos objetivos. Cumplirlos nos da experiencia para subir de nivel y eso nos permite volvernos más fuertes como luchadores. Las cartas se pueden combinar para crear efectos más fuertes.

2007



DRAGON BALL Z SHIN BUDOKAI ANOTHER ROAD
PSP

El éxito del juego de PSP propició una secuela, que de nuevo mantuvo sus elevados valores de producción y añadió una nueva historia (que ponía a Buu en la línea temporal de Trunks del futuro), aumentó el plantel a 24 personajes, batallas ad-hoc, nuevas habilidades de combate, cámaras ajustables, combates online...

BARCODE WARS Y OTROS JUEGOS PORTÁTILES

Como decíamos al principio, la historia de amor de Dragon Ball con los videojuegos no se limita sólo a las consolas. Ahí están otras manifestaciones que, si bien no salieron de Japón, nos recuerdan que la obra maestra de Akira Toriyama no ha dejado prácticamente, ningún palo por tocar...



SUPER BARCODE WARS

Si aquí nos conformábamos con Barcode Battle, en Japón tuvieron este "clon" basado en DB. Un híbrido entre juego portátil y juego de tablero al que acompañaban 64 cartas y 15 figuras. Podían jugar de uno a cuatro jugadores y hubo dos entregas, centradas en la sagas de Namek y los Androides.



"MAQUINITAS" Y "HANDHELDS"

Aparte de los Barcode, hasta mediados de los 90 hubo otras 23 "maquinitas" o handhelds de Dragon Ball. Casi ninguna salió de Japón, a excepción de un par de ellas que se fabricaron y vendieron en China. Más recientemente se ha lanzado esta cápsula Hoi-Poi de la izquierda, con figuras intercambiables, que incluso está en Amazon.

2009



DRAGON BALL RAGING BLAST

PS3 - 360

Desarrollado por Spike, es el segundo juego HD de DB, y tercero en una consola Xbox. Ofreció modelos más detallados (expresiones faciales, deterioro de la ropa en combate...) y un montón de novedades en combate, como entornos más destructibles. El sistema de cápsulas regresó.

2009



DRAGON BALL EVOLUTION

PSP

En todas las familias hay garbanzos negros, y *Evolution* es el de DB. El tercer juego DB para PSP, fue un spin-off basado en el film homónimo. De primeras puede parecer un *Budokai Tenkaichi* con texturas "reales", pero no le llega a la suela de los zapatos: pocos personajes, repetitivo... Al menos Bulma es manejable.

2009



DRAGON BALL Z ATTACK OF THE SAIYANS

DS

Lanzado en Japón como DB Kai para aprovechar la revisión de la serie, en Europa se mantuvo como DBZ. Fue un RPG de Monolith Soft en el que disponíamos de un mapa del mundo, zonas a explorar y combates por turnos. Se le recuerda por su fidelidad visual.

2010



DRAGON BALL RAGING BLAST 2



PS3 - 360

Con más de 100 personajes (seis nunca antes vistos en un juego). Se le criticó su sistema de combate (con complicaciones de más), el modo historia Galaxia (sucesión de combates sin hilo conductor), la cámara... Al menos incluye un OVA remasterizado.

2010



DRAGON BALL Z TENKAICHI TAG TEAM

PSP

Cuarto y último juego de DB en PSP. Creado por Spike, fue atípico en muchos sentidos, al ofrecer duelos 1 vs 2, 2 vs 1 y 2 vs 2, e introducir personajes de DB Kai (y no contar con ninguno de DB, ni GT). Ofrecía 70 luchadores (personalizables) y el modo historia Caminante Dragón que cubría todo DBZ, con zonas explorables.

2011

DRAGON BALL Z ULTIMATE TENKAICHI

PS3 - 360

El título se eligió con los votos de los internautas, y su estilo supuso el regreso a la fórmula de *Budokai Tenkaichi*, incorporando quick time events y otros detalles de *Budokai*. Además, introdujo las batallas contra enemigos gigantes, como Vegeta Ozaru. Incluye escenas del anime remasterizadas.

2012



DRAGON BALL Z FOR KINECT

360

En plena fiebre por Kinect, DB no escapó al control por movimiento. Ofrecía 50 personajes, con sus técnicas características que ejecutábamos replicando los movimientos indicados en pantalla. Jugamos en 1ª persona, con una movilidad limitada (esquivar, atacar...). Incluía un OVA.

2012



DRAGON BALL BUDOKAI HD COLLECTION

PS3 - 360

Fue el primer remaster DB en la era de la alta definición. Incluye *Budokai 1* y *3* con gráficos en HD (en el caso de *Budokai 3*, de la recreativa *Dragon Ball: W Bakuretsu Impact*) y otros cambios y novedades, como trofeos, una nueva banda sonora o trajes alternativos para ciertos personajes.

2014

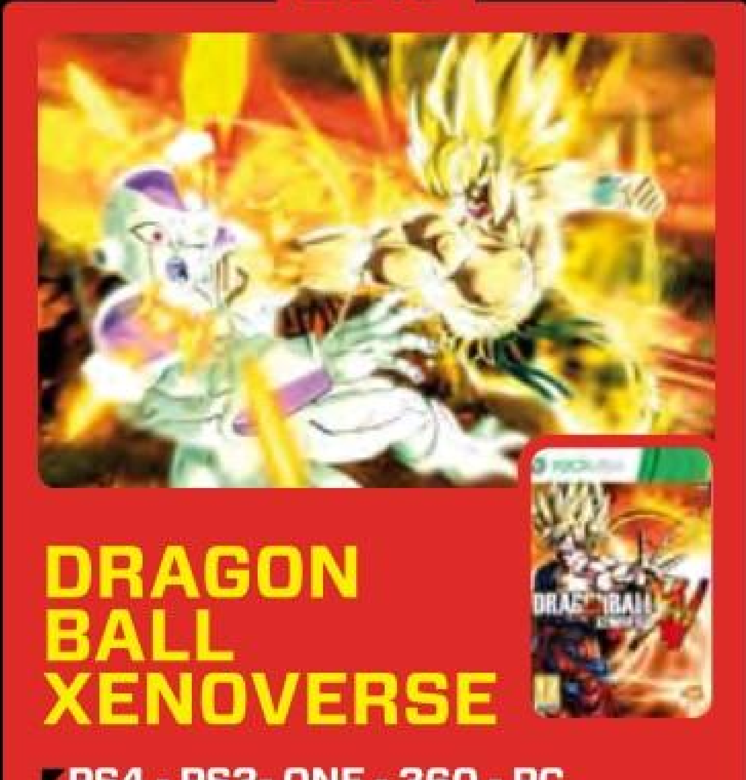


DRAGON BALL HEROES ULTIMATE MISSION 2

3DS

Segunda adaptación de la recreativa *Dragon Ball Heroes* que, aquí, abarca hasta más de 20 actualizaciones de la coin-op, con más de 2000 cartas disponibles dentro del juego. Aparte del modo historia (Ultimate Universe), cuenta con el modo Burst Limit, que nos limita el uso de cartas.

2015



DRAGON BALL XENOVERSE

PS4 - PS3- ONE - 360 - PC

Nueva serie de Dimps, que incorpora elementos de *Dragon Ball Online* (para PC, e inédito fuera de Asia). Aquí creamos un personaje y, como patrulleros del tiempo, debemos velar porque la historia no sea alterada, participando en combates clásicos, explorando entornos abiertos...

2015



DRAGON BALL Z EXTREME BUTODEN

3DS

Arc System Works, los creadores de *DB FighterZ*, también han rubricado este juego de lucha para 3DS. Lo cierto es que, aunque visualmente era bastante notable, a nivel jugable pecó de ser muy sencillo, lo que reducía rápidamente su atractivo. Algo triste, viniendo de un estudio con mucha historia en el género.

2016



DRAGON BALL XENOVERSE 2

PS4 - ONE - SWITCH - PC

El mismo concepto (crear un patrullero, revisitar la historia de la serie...), pero ampliado y a lo grande, como la ciudad central que hace las veces de Hub, Conton City, siete veces más grande. La versión de Switch "regaló" durante un mes todo el contenido del primer *Xenoverse* como DLC.

2010



DRAGON BALL ORIGINS 2

DS

Continuación de Game Republic de las aventuras en DS. Abarca desde el ejército de la cinta roja hasta la resurrección del padre de Upa. La novedad aquí es que podíamos manejar a otros personajes aparte de Goku (Arale incluida) e incluso unirnos a otro jugador para superar retos.

2011



DRAGON BALL KAI ULTIMATE BUTOUDEN

DS

No salió de Japón, pero fue el regreso de la serie de lucha *Butoden* (desaparecida tras *DB GT*). Aprovechó el tirón de la revisión DB Kai, ofreciendo más de 50 luchadores, pero sin transformaciones en el combate y otras decisiones extrañas (no se puede cargar el ki, se recarga solo).

2013



DRAGON BALL HEROES ULTIMATE MISSION



3DS

Conversión de la recreativa de cartas *DB Heroes*, con novedades como una nueva intro o un modo por misiones. Como la recreativa, nunca salió de Japón, y los combates se libran a través de las cartas que vamos utilizando. El juego incluye más de 200 personajes y 800 cartas.

2014



DRAGON BALL Z BATTLE OF Z



PS3 - 360 - VITA

Primer juego que también apareció en Vita y que, como las otras versiones, apuesta por los combates en equipos de hasta cuatro jugadores, ya sea en modo cooperativo (para enfrentarse a grandes enemigos como Vegeta Gran Mono) o para medirse el lomo online. Incluye 70 personajes.

2016



DRAGON BALL FUSIONS



3DS

Spin-off para 3DS, con personajes "chibi", que era una aventura rolera con combates por turnos, en la que un par de niños soñaban con medirse el lomo contra los mayores guerreros del universo. Su principal reclamo era que podíamos fusionar personajes con todo tipo de resultados...

2017



DRAGON BALL HEROES ULTIMATE MISSION X



3DS

Como los dos anteriores *Ultimate Mission*, esta entrega tampoco ha salido de Japón, ni lo hará. Y, de nuevo, supera con creces al anterior juego: incluye 36 paquetes de misiones (o actualizaciones de la recreativa) y nos permite acceder a más de 3300 cartas dentro del juego. Ahí es nada...

DRAGON BALL TAMBIÉN EN MÓVILES

Sería un error pensar que una IP con el tirón de "Dragon Ball" no se paseó también por los móviles... porque lo ha hecho. Seguir la pista a estos títulos es complejo, porque la gran mayoría nunca salió del sistema i-mode, un precursor de los smartphones japoneses, que nunca salió de Japón. Pero lo cierto es que hubo de todo, desde pinballs **(1)** a juegos de karts **(3)**, pasando por la lucha 1 vs 1 **(2)** y la acción **(4)**. Con la llegada de los smartphones fue más fácil seguir la pista a los juegos de BD, aunque muchos no han salido de Japón, como los *DB RPG* **(5)** y **(6)** o *Tap Battle* **(7)**. *Dokkan Battle* **(8)** ha supuesto un cambio en esta tendencia...



1 DRAGON BALL PINBALL 2007



2 DRAGON BALL ULTIMATE BLAST 2007

3 DRAGON BALL RACING 2008



4 DRAGON BALL MOBILE TRUNKS WARRIORS FROM THE FUTURE 2008



5 DRAGON BALL RPG 2013



6 DRAGON BALL RPG 2 2013

7 DRAGON BALL TAP BATTLE 2013



8 DRAGON BALL Z DOKKAN BATTLE 2015

RAREZAS MADE IN GOKU

Los juegos de DB no se limitaron sólo a lo que habéis visto en estas páginas. Bandai también produjo otro tipo de juegos, como la plataforma Terebikko, unos juegos interactivos para VHS que contaban con su propio periférico (una especie de teléfono de juguete con cuatro botones), con el que respondíamos a las preguntas del juego.







AÑO 1988 **COMPAÑÍA** Data East **FORMATOS** Arcade, Mega Drive, Sharp X68000

CHELNOV ATOMIC RUNNER

EL SOVIÉTICO TROTÓN

La aparición, en enero de 1988, de esta recreativa estuvo rodeada de polémica. Su título, así como los sucesos descritos en la intro, con un minero soviético convertido en superhombre gracias a los poderes adquiridos tras una accidente nuclear, parecían una broma de mal gusto respecto a los terribles sucesos acaecidos en Chernóbil, apenas un año y medio antes. Data East intentó echar balones fuera al decir que Chelnov era un pariente de Karnov, el forzudo que había protagonizado uno de los anteriores éxitos de la casa. Polémicas aparte, pocos juegos han encajado tan bien en la etiqueta run and gun, y es que su protagonista no paraba de correr a lo largo de una sucesión de niveles con un scroll horizontal imparable. Éste sólo se detenía al llegar al duelo con el jefe de cada fase y, tras derrotarle, arrancaba de nuevo una carrera salpimentada con plataformas y enemigos terrestres y aéreos.

Con el stick, podíamos adelantar o hacer retroceder a nuestro héroe, mientras recurríamos a tres botones para disparar, saltar o darnos la vuelta (sin dejar de correr de espaldas). Además de utilizar diverso armamento (que podíamos obtener y potenciar con los ítems que dejaban caer los enemigos y al disparar sobre las antorchas, a lo *Castlevania*), Chelnov podía saltar sobre las diversas criaturas a lo *Super Mario*, algo crucial en momentos puntuales del juego, en los que el suelo desaparecía (y sin que el scroll nos diera un segundo de respiro). El sprite del protagonista era diminuto, pero estaba prodi-

ESPAÑA Y LOS VIDEOJUEGOS

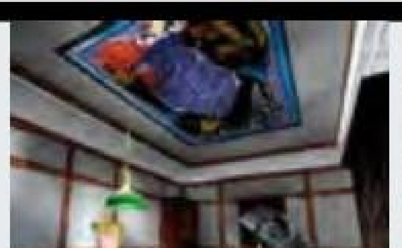
Nuestro país ha servido de escenario a diversos juegos a lo largo de las últimas décadas. Hemos dejado unos cuantos en el tintero, pero seguro que recordáis éstos...

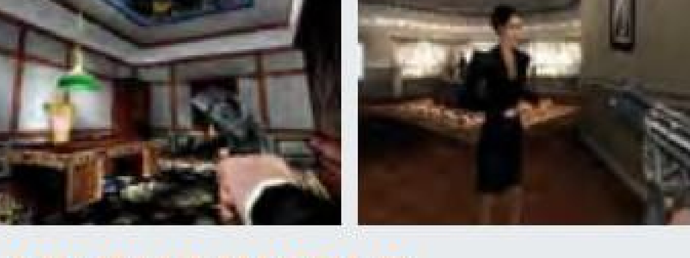
1991



STREET FIGHTER II
Por supuesto, nuestro representante en la saga *SF* tenía que salir, con su tablao flamenco... y esa bandera preconstitucional. Ay, Capcom.

2000





007: THE WORLD IS NOT ENOUGH
El prólogo de la película protagonizada por Pierce Brosnan nos llevaba hasta Bilbao, algo que también quedó reflejado en su adaptación para PlayStation y Nintendo 64.

2005



RESIDENT EVIL 4
Aunque sea una indiscutible obra maestra, aún seguimos riéndonos con aquellos españoles con acento panameño que acosaban a Leon.

■ Por **Bruno Sol** @YeOldeNemesis



Los grafistas del port de MD le metieron un notable lavado de cara respecto a la recreativa. Aquí, podéis comparar ambas versiones (el arcade en pequeño), durante el duelo contra el jefazo final.

giosamente animado para su época. Aun así, *Chelnov* no gozó en su momento de la popularidad de otras recreativas de la casa y, quizás por ello, sus adaptaciones domésticas podrían contarse con los dedos de una Tortuga Ninja.

Un ruso en Barcelona

Hubo que esperar a finales de 1992 para poder disfrutar de la primera adaptación a consola de *Chelnov*. Mega Drive fue la afortunada, en una entrega notablemente superior a la recreativa, tanto a nivel gráfico como sonoro. Este port, rebautizado en Occidente como *Atomic Runner* (por aquello de no hurgar más en la polémica con los rusos), conservaba la mecánica y la estructura de los niveles de la recreativa, aunque Data East le metió un completo lavado de cara, tanto a los enemigos como a los escenarios, mucho más elaborados e inspirados en el arte y la arquitectura de los imperios mayas y aztecas, el antiguo Egipto... e, incluso, la obra de Antoni Gaudí.

La penúltima fase transcurría en una suerte de Barcelona postapocalíptica, donde los grafistas de Data East rindieron homenaje al mítico arquitecto catalán en un deslumbrante nivel con ecos a la Sagrada Familia, el Parque Güell o la Casa Calvet. No fue la primera ni la última vez que los desarrolladores japoneses rindieron homenaje a Gaudí (la Sagrada Familia también aparecía en el *Mazin Wars* de MD), pero aquel toque de modernismo catalán puso la guinda a un shooter tan trepidante como original. ■

EL PENÚLTIMO NIVEL DE CHELNOV TRANSCURRÍA EN UNA BARCELONA POSTAPOCALÍPTICA

ASÍ LO VIVIMOS

HOBBY CONSOLAS 17 **AÑO** 1993


LO MÁS NUEVO

COMED, COMED MALDITOS

LAS PUNTUACIONES

88 83 81 85

SERVIDOR SE PASÓ de riguroso a la hora de puntuar, hace justo veinticinco años, la conversión a MD de *Chelnov*, rebautizado como *Atomic Runner*. Ese 83 en sonido no hizo justicia a las estupendas melodías del cartucho, al igual que las críticas hacia el tamaño del protagonista. Ahora, desde un emulador, todo se ve mucho más nítido que en 1993, cuando jugábamos con una MD conectada a una tele de tubo por A/V. En aquel momento, resalté "el microscópico tamaño de Chelnov, que casi obliga a pegar la cara al televisor", además del "complicado control del personaje, que sacará de quicio a más de uno". Al menos, entre tanta ineptitud, acerté al describirlo como "un estupendo juego que ofrece gráficos superdetallados y llenos de color". Ojalá pudiera viajar atrás en el tiempo para darme de bofetadas.


LAS PUNTUACIONES

DATA EAST — Nº jugadores: 1 — Nº Continuaciones: 15 — Nº de fases: 6

Dificultad: Variable, según el nivel que elijas.

Arcade

88	Los detallados gráficos y el interés del contenido.
83	La enanez del protagonista y la dificultad para manejarlo.
81	

85



La penúltima fase del juego es todo un festín gráfico, inspirado en el legado arquitectónico del genial Antoni Gaudí.

2009

WHEELMAN

Vin Diesel conduciendo como un loco por las calles de Barcelona. Su propio estudio, Tigon, se encargó de crear este título de acción, bajo el sello de Midway.

2007-2009



TEKKEN 6

Bloodline Rebellion, la actualización de la recreativa de *Tekken 6*, incorporó nada menos que la Tomatina de Buñol como uno de los escenarios.

2010



GRAN TURISMO 5

Curso del Sol era un circuito urbano que reproducía, con una fidelidad impresionante, parte del centro de Madrid. Ay, ese anuncio de Tío Pepe.

2013

BROKEN SWORD 5

El primer *Broken Sword* nos llevó a visitar España, y la quinta entrega regresó a la piel de toro, concretamente a Cataluña, por partida doble.



Desde los 80, Bandai exprimió a conciencia el tirón que tenían las licencias de manga y anime entre los usuarios de videojuegos.

BANDAI

MUCHO MÁS QUE LICENCIAS DE ANIME

El gigante japonés tiene detrás una curiosa trayectoria como fabricante de hardware.

Su logo nos acompañó desde nuestra infancia, ya fuera en cajas de juguetes y maquetas o en las carátulas de incontables adaptaciones a videojuego de populares mangas y animes. Pero este gigante nipón también hizo sus pinitos en la fabricación de consolas, aunque sólo una vez se atrevió a desembarcar en Occidente. El desastre de la Pippin nos privó de disfrutar por estos lares, oficialmente, de la maravillosa WonderSwan, un tardío pero serio contrincante de Game Boy.

Todo comenzó a finales de los años 70

Al igual que el resto del planeta, Japón se contaminó con la fiebre del *Pong* en la década de los 70. En 1977, el mismo año en el que Nintendo lanzó su Color TV-Game, Bandai presentó la TV Jack 1000, una consola con cuatro juegos incorporados (*Hockey, Practice, Racquetball* y *Tennis*) a la que le seguirían cinco modelos más, hasta que, en 1979, comercializaron la Super Vision 8000, la primera consola japonesa con cartuchos programables.

En 1982, lanzaron la versión nipona de la Arcadia 2001 de Emerson y, aunque no dudaron en subirse al carro de la Famicom (la NES nipona), lanzando multitud de títulos para la 8 bits de Nintendo, Bandai siguió apostando por el hardware propio, desde su propia línea de maquinitas LCD (la línea LCD Solarpower, alimentadas por energía solar) hasta la sorprendente Terebikko, una consola con forma de teléfono que se conectaba al vídeo. En 1994, llegaría la Playdia, un sistema enfocado al FMV que gozó de una notable popularidad en Japón, gracias a sus licencias de anime (desde Sailor Moon hasta Dragon Ball o Gundam). En 1993, acudieron a Apple para fabricar juntos la fallida Pippin, una consola con arquitectura Macintosh que fracasó miserablemente cuando se puso a la venta en 1996. Todo lo contrario que WonderSwan, una creación del gran Gunpei Yokoi, el padre de Game Boy, que arrasó en Japón. Por desgracia, esta maravilla portátil de 16 bits jamás llegó de manera oficial a Occidente, y eso que contó con el apoyo de third parties tan notables como Square, Konami o Capcom. A la WonderSwan original, en blanco y negro, le seguirían el modelo con pantalla a color y la deslumbrante Swan Crystal. ■

BANDAI RECLUTÓ AL GRAN GUNPEI YOKOI PARA CREAR LA PORTENTOSA WONDERSWAN

EL HARDWARE DE BANDAI

Al margen de su extensísima labor como third party para Nintendo, en la trayectoria de Bandai hay un variopinto catálogo de consolas y periféricos. Repasemos las piezas más notables...



TV JACK 1977

Una de las incontables consolas con juegos preinstalados que proliferaron en Japón y el resto del planeta a finales de los 70. A la Jack 1000 le seguirían las 1200, 1500, 2500, 3000 y, por último, la 5000, la primera con cartuchos.



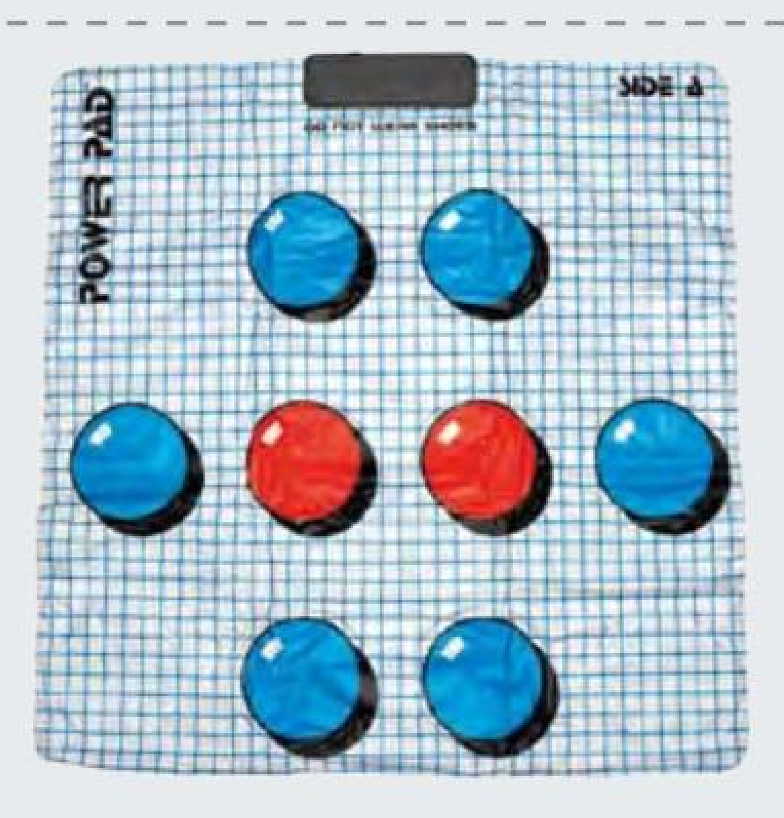
BANDAI SUPER VISION 8000 1979

Su gran potencia (tenía un procesador NEC a 3,58 MHz y tres canales de sonido) estaba a la altura de su enorme precio: 59.800 ¥. Quizás por ello no obtuvo el éxito esperado y sólo recibió siete juegos.



BANDAI ARCADIA 1982

Bandai licenció la Arcadia 2001, fabricada originalmente por Emerson. Además de los 35 juegos diseñados para la versión occidental, recibió cuatro títulos exclusivos para Japón, basados en licencias como Dr. Slump, Doraemon o Macross.



POWER PAD 1986

¿Recordáis la mítica alfombra de baile de los *Dance Dance Revolution*? Su origen se remonta al Family Trainer creado por Bandai para la Famicom. La idea era tan buena que Nintendo se quedó con los derechos para el mercado de EE.UU.



TEREBIKKO 1988

¿Una consola con forma de teléfono? Este invento se conectaba al vídeo para que los chavales respondieran a las preguntas de personajes tan conocidos como Mario, Son Goku o Hello Kitty. Mattel lo licenció para Estados Unidos.



PLAYDIA 1994

También enfocado a los pequeños de la casa, este sistema utilizaba el formato CD para mostrar secuencias FMV de una calidad más que notable para su época. Los fans del anime lo adoran por sus juegos de Dragon Ball, Gundam o Sailor Moon.



DESIGN MASTER SENSHI MANGAJUKU 1995

Otra rareza inédita fuera de Japón. Esta consola prescindió de los botones: todo lo que salía en su pantalla táctil se gestionaba con el lápiz que incluía. Tuvo diez juegos, casi todos licencias de anime.



PIPPIN 1996

Uno de los fracasos más sonados de la década. Bandai se alió con Apple (antes del retorno de Steve Jobs) para lanzar esta consola con procesador PowerPC y unidad CD-ROM. Jamás fue rival para las máquinas de Nintendo, Sega y Sony.



WONDERSWAN 1999

La última creación del genial Gunpei Yokoi antes de su muerte. Esta portátil permitía jugar en horizontal o vertical, dependiendo del juego, y tuvo tres versiones antes de descatalogarse en 2003. Entre su catálogo, hay auténticas joyas.

TELÉFONO ROJO



“Tras 11 años en declive, la industria nipona del videojuego ha vuelto a crecer (un 30%, nada menos). Se nota porque las colas han vuelto a las calles (intentar conseguir una Switch sigue siendo una tarea titánica)...”

Yen

Yen te responde

Llegando tarde a esta generación de consolas

¡Hola Yen! Después de mucho tiempo sin jugar a videojuegos, este verano me hice con una PlayStation 4 y tengo un montón de juegos, y más que van saliendo que tengo pendientes, los cuales voy listando para que no se me olviden. Pero a veces, con este tema de las ediciones remasterizadas, especiales, limitadas, Day One, GOTY y demás denominaciones, en ocasiones de un mismo título, resulta lioso decidir cuál de ellas comprar, sobre todo en mi caso que, como podría decirse, "he llegado después". Mis preguntas son:

■ ¿Qué edición de *Devil May Cry 4* me recomiendas? ¿La especial o la definitiva?

Hola, celebro que recuperes el hábito de jugar a nuestro hobby favorito y espero que de igual manera retomes la compra de nuestra/vuestra revista para mantenerte informado sobre todas esas ediciones diferentes y poder elegir la que más te interese. Vamos con tus respuestas. Como bien comentas hay demasiadas ediciones "especiales" de determinados títulos que, en muchas ocasiones y debido a su contenido o incluso a su nombre, desorientan a los compradores interesados en el juego. Algo así sucede con tu primera pregunta, ya que mencionas *Devil May Cry 4*, que cuenta con una edición denominada especial y que es la única publicada para PS4. La edición definitiva a la que haces referencia pertenece a *Devil May Cry* (*DMC*), el reboot de la saga por parte de Ninja Theory y que no tiene nada que ver con *DMC 4*. Espero haberte aclarado el error y que elijas bien lo que quieres.



■ ***DMC Definitive Edition.*** Es la versión para PS4 y XONE, del reboot de la saga por parte de Ninja Theory, que no tuvo el éxito esperado debido principalmente a su aspecto artístico.



■ ***Devil May Cry 4 Special Edition.*** Remasterización para la actual generación de consolas del título publicado originalmente en 2008 para PS3 y X360.

■■ ¿Crees que saldrá "edición GOTY" de alguno de estos títulos: *The Evil Within 2*, *Ni-Oh* o *Wolfenstein II*?

Para empezar debes diferenciar entre los GOTY (Game Of The Year), que son títulos que reciben el premio a juego

LA PREGUNTA DEL MES

Una nueva generación de Realidad Virtual

■ Hola Yen, recientemente he saltado desde las consolas al PC, principalmente porque, al igual que tú, creo que la realidad virtual es el futuro de los videojuegos y en esta plataforma está más asentada. El caso es que estoy interesado en adquirir las HTC Vive, pero con el tiempo que llevan en el mercado ¿crees que debo esperarme?. ¿Está prevista alguna revisión? Gracias.

En el CES que se ha celebrado recientemente en las Vegas, HTC ha presentado las Vive Pro. Esta nueva revisión cuenta con dos pantallas OLED con una resolución de 2.880 x 1.600 (un 78% más que el primer modelo), más ángulo de visión y auriculares integrados en su diseño, que es más ergonómico. Por el momento no hay fecha de salida ni precio, aunque seguro que pronto tendremos más detalles. Harías bien en esperar un poco...

Roberto Márquez Setien





■ ***The Evil Within 2.*** No está despuntando por el momento, pero desde aquí os invito a que le deis una oportunidad. Probablemente quedaréis atrapados como yo.

del año y que por eso cuentan con esa "coletilla", y las ediciones completas que son las que incluyen todo el contenido descargable. Dicho esto, es demasiado pronto para saber si *The Evil Within 2* (el cual debo añadir que estoy disfrutando muchísimo) o *Wolfenstein II The New Colossus* tendrán una edición GOTY o completa en el futuro, y aún tendrás que esperar bastante tiempo hasta saberlo. Sobre *Ni-Oh,* sí hay disponible una edición completa que lamentablemente sólo se distribuye de manera digital en Europa (en Japón sí está en formato físico) por lo que si estás interesado en ella sólo podrás comprarla a través de PS Store.

■■■ **Jugué a *Deus Ex Mankind Divided* y me gustó mucho. ¿Sabes cuándo podría salir la próxima entrega? Muchas gracias y un saludo a toda la redacción.**

La saga *Deus Ex* es una de mis favoritas y coincido contigo en que la última entrega me encantó. Por desgracia, las ventas no han acompañado a *Mankind Divided,* que se ha quedado muy lejos de los objetivos marcados por Square-Enix, compañía que posee sus derechos y que ha declarado recientemente que la franquicia queda paralizada hasta nuevo aviso. En una entrevista reciente a Yosuke Matsuda (director general de Square-Enix), comentó que en la actualidad la compañía no tiene suficientes recursos para emprender el desarrollo de un nuevo título sobre *Deus Ex*, y que sus responsables (Eidos Montreal) trabajan ahora en otros proyectos, pero que en un futuro tendremos noticias sobre Adam Jensen. Me temo que tardarán...

Manuel López Mateos

■ **Adam Jensen.** Es el protagonista de la saga *Deus Ex*, un humano evolucionado gracias a los aumentos implantados en su cuerpo después de sobrevivir a un ataque terrorista.



SQUARE-ENIX HA DECIDIDO DAR DESCANSO A LA SAGA *DEUS EX*, CON LA INTENCIÓN DE RETOMARLA EN UN FUTURO... ¿LEJANO?

VUESTRA OPINIÓN



Loco por las remasterizaciones

Hola Yen. Es la primera vez que te escribo, aunque llevo leyendo tu sección (y la revista entera, por supuesto) desde el año 99. Te admiro mucho y espero que puedas resolver mis dudas.

■ Soy fiel seguidor de la saga *God Of War.* Ante la llegada de tantas remasterizaciones de juegos de PS2 y PS3 para PS4, ¿crees posible que hicieran *God Of War* o del *God Of War Ascension* para PS4??

Gracias por ser un fiel lector de esta sección en particular y de la revista en general. Espero que te animes a escribir más a menudo porque ¿cómo le voy a negar las respuestas a un fan? Así que vamos con tus dudas. Posibilidades de remasterizar una saga como *God Of War*, que es propiedad de Sony, siempre existen, al menos mientras haya demanda. La cuestión es que los dos primeros episodios han sido versionados para diferentes sistemas (PS3 y Vita) y *Ascension* no fue, lo que se dice, un gran éxito de ventas, por lo que no sé hasta qué punto puede ser rentable para la propia Sony. Quizás cuando se acerque el lanzamiento de la próxima entrega de la saga veamos alguna recopilación con todos los episodios que la componen, pero por el »

Añorando a Dreamcast

Alex Castro Almenara ■■■■

Quiero dedicar unas líneas a la que considero que ha sido una de las consolas que más ha influido en mi vida de jugador, que no es otra que Dreamcast, la última consola de Sega. Y es que han pasado más de 18 años desde su nacimiento y aún disfruto de sus juegos como el primer día. El catálogo de Dreamcast, a pesar de su reducida vida comercial, está lleno de grandes y conocidos títulos, tales como *Shenmue*, *Soul Calibur* o *Power Stone*, que están considerados clásicos del género, además de pequeñas joyas menos conocidas como *Skies of Arcadia* que, como ocurre con el vino, ha ido ganando con el paso tiempo. Además, DC fue una plataforma pionera en muchos sentidos e introdujo el juego online por primera vez en el mundo de las consolas, haciendo uso de las, por entonces, primitivas líneas telefónicas con ayuda de su módem 56k. Ojalá Sega se decida a recuperar esta mítica marca y nos regale una Dreamcast 2 en un futuro. Sería una apuesta segura para volver a la senda de las consolas.

YEN ■■■■■■■■■■■■■■■■

Totalmente de acuerdo contigo. Dreamcast fue, posiblemente, el mejor hardware desarrollado por Sega y, como bien comentas, fue una adelantada a su tiempo en muchas parcelas jugables. Espero que algún día se cumpla tu deseo.

VUESTRA OPINIÓN



Pelea de mascotas

Héctor Expósito

Necesito expresar mi opinión acerca de lo que se vapulea a Sonic. No voy a defender ningún juego en concreto. Acabo de pasarme *Mario Odyssey*, y he de admitir que es de lo mejor que he visto. Me han llamado la atención algunos detalles que tiene este juego "prestados" de la saga Sonic, como una ciudad que recuerda a *Sonic Adventure*, unas setas que sirven de muelle, el movimiento en el que Mario se hace bola y gira sobre sí mismo. Hasta la música cantada con guitarreo del último tramo recuerda a *Sonic Adventure*. Con esto no quiero decir que sea malo, ni mucho menos, me encanta que Mario tenga detalles de Sonic. A lo que voy, con *Sonic Lost World*, al pobre erizo le dieron para el pelo con detalles de Nintendo, como las vagonetas que recordaban a Donkey Kong, por poner un ejemplo. Cuando lo hace Sonic se le ataca hasta dejarlo inconsciente, y si lo hace Mario no ocurre nada. Sonic sin consola que lo arrope se quedó desprotegido, como un niño que se queda solo en el parque cuando su hermano mayor se va a casa y los abusones esperan el momento. Esperemos que esta tendencia cambie.

YEN

En lo referente a Sonic y Mario, la gente sigue siendo tan extremista como en la década de los 90. No hay nada malo en que Sonic o Mario tengan guiños entre si y lo importante es que sigan saliendo juegazos como *Sonic Mania* o *Super Mario Odyssey*, ¿no crees?

» momento es más un deseo que una realidad (no hay nada confirmado).

Siguiendo la línea de Kratos, ¿qué opinión te merece el nuevo *God Of War*? ¿Crees que ese cambio tan radical beneficiará o perjudicará a la saga?

Particularmente me encanta, y estoy seguro de que va a beneficiar a la saga en muchos sentidos. Creo que es un acierto haber cambiado de época y haber apostado por la mitología nórdica para reiniciar la IP, pero conservando las señas de identidad de la saga, tales como la acción y la violencia. Además, creo que añadir a Atreus, hijo de Kratos, como personaje va a permitir introducir nuevas mecánicas jugables que harán que el título gane en profundidad. Como puedes comprobar, estoy tan ansioso como tú de que den una fecha de salida para poder probarlo a fondo.

¿Crees que seguirá siendo un juego completo desde el principio, o se sumará a la moda de los DLC, pase de temporada, etc...?

SCE Santa Monica Studio, los responsables de *God Of War,* no son muy amigos de los pases de temporada y los DLC (aunque intentaron colarnos alguno en el multijugador de *GOW Ascension*), por lo que tengo la esperanza de que mantengan la tendencia de sus otros títulos y ofrezcan el juego al completo, sin hacer uso de contenido adicional. Aún así, si el estudio finalmente decidiese apostar por este modelo de negocio, espero que sea un contenido largo, bien desarrollado y que no esté metido con "calzador" en la historia para sacarnos los cuartos. Bajo estas condiciones (al menos en mi caso) estaría abierto a adquirirlo siempre y cuando, además, se lanzase a un precio "razonable".

Cambiando un poco de tercio, ¿después de remasterizar *Shadow of the Colossus*, harán lo propio con *Ico*?

Si las ventas acompañan a la nueva versión de *Shadow of the Colossus* (y a raíz de las reservas así parece que va a ser) y vuelve a ser un éxito, estoy seguro que *ICO* podría tener algunas papeletas para ser remasterizado en el futuro. Como siempre, os pido un poco de paciencia, porque de llegar no será algo que sucederá a corto plazo y tendremos que esperar a ver cómo se desarrollan los acontecimientos.

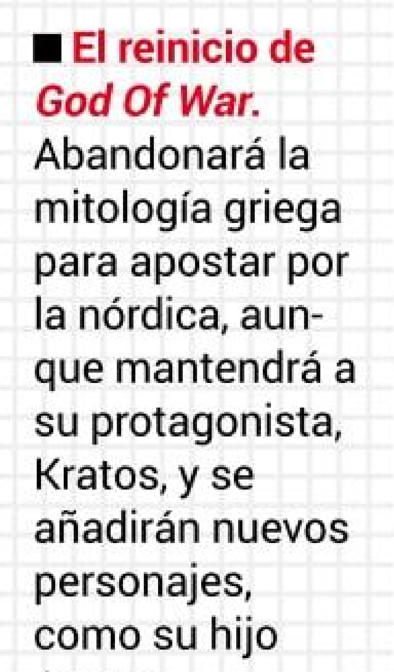
Por último, ¿sabes si llegará a Europa el pack de *Street Fighter 30 Aniversario*? Muchas gracias por tu tiempo Maestro. Saluda de mi parte a otros dos maestros como son Alberto Lloret y Rafa Aznar. Un abrazo.

Claro que lo sé :-P. *Street Fighter 30th Anniversary Collection* se pondrá a la venta, si no hay ningún retraso, el próximo mes de mayo, tanto en formato físico como digital, y estará compuesto por la friolera de doce títulos clásicos de la saga, entre ellos las tres entregas del "spin off" de la serie *Alpha*. También se incluirán modos online en cuatro de los juegos (*SF II Hyper Fighting*, *Super Street Fighter II Turbo*, *Street Fighter Alpha 3* y *Street Fighter III Third Strike*), además de un museo virtual compuesto con numerosas ilustraciones y detalles de los desarrollos de los diferentes títulos. Sobre tus saludos a esos dos "maestrillos" a los que haces referencia, dalo por hecho, pero que sepas que no sé si realmente lo merecen ;-).

Juan Antonio Noguera Dueñas



Street Fighter 30th Anniversary Collection. Será la recopilación definitiva del juego de lucha de Capcom. Llegará en mayo para PC, PS4, XONE y Switch.



El reinicio de God Of War. Abandonará la mitología griega para apostar por la nórdica, aunque mantendrá a su protagonista, Kratos, y se añadirán nuevos personajes, como su hijo Atreus.



LAS RESERVAS DEL REMAKE DE *SHADOW OF THE COLOSUS* SON UN ENORME ÉXITO. YA ES IMPOSIBLE HACERSE CON LA EDICIÓN ESPECIAL

Recuperando la ilusión por las consolas

¿Qué pasa Yen? ¿Cómo va todo? Y la pregunta es casi literal, porque debe hacer unos 11 años que no adquiría un número de Hobby Consolas, pero me hice con el de enero para ponerme al día. Fui fiel comprador de la revista desde 2000 hasta 2007, pero a partir de ese año hubo ciertos cambios en mi vida y, pese a que nunca he dejado las consolas de lado, desconecté un poco de todo este mundillo. Me hice con Nintendo Switch hace un mes y no sé qué me ha pasado, pero esta consola me ha "reactivado" de nuevo, algo así como que he recobrado la ilusión. En fin, allá van mis preguntas:

■ **¿Que reediciones de juegos a tener en cuenta (tanto exclusivos de Nintendo como ports de PS4, PS3, etc.) crees que pueden revivir en Switch?** Antes de nada, discúlpame por recortar tu introducción (que me encantaba), pero era muy extensa y te comerías el espacio para otros lectores. Espero que aceptes estas respuestas a modo de disculpa y las disfrutes cuando las leas. Vamos allá. Por la parte de Nintendo, *Bayonetta 1* y *2* son ya seguros (y puede que *The Wonderful 101*), y nadie duda de que irán llegando otros juegos de Wii U, como *Super Smash Bros.* Sobre los de otras plataformas, sólo podemos hacer hipótesis. Por el momento hay insistentes rumores de que podrían llegar a Switch adaptaciones de *GTA V* y *Red Dead Redemption* por parte de Rockstar, además de juegos como la serie *Persona* e incluso la saga *Yakuza*. A mí me encantaría ver la saga *Batman Arkham* de Rocksteady, pero la realidad es que por el momento todo son rumores sin confirmación, así que veremos qué nos depara el futuro.

■■ **He leído que Square-Enix están mostrando un creciente interés en Switch como plataforma para traernos de nuevo algún que otro *Final Fantasy* "moderno". ¿Es cierto?** Si con moderno te refieres a un port de *Final Fantasy XV*, mucho me temo que no va a ser posible por el momento. En una reciente entrevista a Hajime Tabata, director de *Final Fantasy XV*, comentaba que habían hecho pruebas técnicas con la consola y que no estaban contentos del rendimiento del Luminous Engine (el motor que da vida al juego) en Switch. Aún así es posible que Square-Enix apueste por utilizar otro motor (como Unreal Engine 4) que soporte nativamente Switch y portar el juego, pero creo que el gasto y el tiempo necesario no serían rentables para la compañía. De todas formas, y aunque no sea *Final Fantasy*, está claro que Square-Enix va a darle su apoyo a Switch y como prueba de ello tienes a *Octopath Traveler*, el espectacular RPG que tiene una demo en la eShop (y que todos los usuarios de Switch deberían probar).



■ **Luminous Engine.** Es el motor gráfico propietario de Square-Enix, que es la base de *Final Fantasy XV*. Su complejidad hace que no sea compatible con Nintendo Switch.

■■■ **¿Crees que el éxito de ventas de Switch animará a las third parties a volcarse en ella de una vez por todas?** Definitivamente, así está ocurriendo. Como he comentado alguna vez, el tremendo éxito de Switch ha pillado por sorpresa a las third parties, que no habían tenido tiempo suficiente de comenzar a desarrollar títulos específicos para la consola de Nintendo. El caso es que ahora casi todas las grandes compañías de videojuegos están desarrollando títulos con Switch en mente, ya sean ports o nuevas IP, por lo que el futuro de Switch pinta muy bien. El ejemplo más cercano lo »

VUESTRA OPINIÓN

Demasiado pronto, o tarde...

José María Raya
Quiero quejarme por el trato de las compañías de videosjuegos en lo referente a los juegos triples A y más concretamente a Ubisoft y su título *Far Cry 5*. El juego que se anunció a bombo y platillo en el pasado E3 y que tenía una fecha de lanzamiento prevista para el pasado 2017 fue retrasado a última hora para "mejorarlo" . Estoy bastante cansado de hacerme ilusiones sobre un título en concreto y que la compañía de turno decida a última hora que el juego no está preparado para su lanzamiento. Después con emitir un comunicado y "agradecer nuestra paciencia" creen que tienen todo solucionado, pero la realidad es que lo único que consiguen es que perdamos interés en su juego. Espero que los estudios se piensen dos veces las fechas de lanzamiento antes de hacerlas públicas. Un saludo.

YEN
Entiendo tu frustración, pero nunca estuvo anunciado para 2017. Su fecha de lanzamiento era 27 de febrero de 2018. Sólo se ha retraso un mes. El desarrollo de un videojuego es complicado y pueden ocurrir mil cosas, que muchas veces no se podían prever...





» tienes con Bandai Namco y el anuncio sobre *Dark Souls Remastered*, una saga que no había visitado jamás una consola de Nintendo y el cual estoy deseando tener entre mis manos.
■■■■ **Y si es así ¿crees que Nintendo ha aprendido la lección de Nintendo 64 y GameCube y tendrá voluntad de ponerles las cosas "fáciles" a las third parties para que puedan sacar pleno rendimiento de Switch? Esto es todo, me alegra ver que seguís por el kiosko, pese a no hacerme con ninguna revista en mucho tiempo... No podía evitar esbozar una sonrisa siempre que veía la Hobby Consolas en el kiosko durante estos años de "desconexión"...**
Todos los desarrolladores externos que han sido entrevistados en relación a los aspectos técnicos de la consola, alaban la facilidad de programación y el soporte que les proporciona Nintendo, en forma de documentación y resolución de dudas. Esto quiere decir que la Gran N está poniendo todo de su parte para que las third parties se sientan cómodas en la Switch y puedan exprimirla al máximo, no repitiendo así errores del pasado. Espero que esboces una sonrisa cuando leas tus respuestas este mes ;-). Muchas gracias, y ¡bienvenido de vuelta!

Pablo Monfort Ripolles

■ ***Dark Souls Remastered.*** Es una revisión del primer título de la difícil trilogía de rol y acción de From Software, que visitará por primera vez una consola Nintendo.

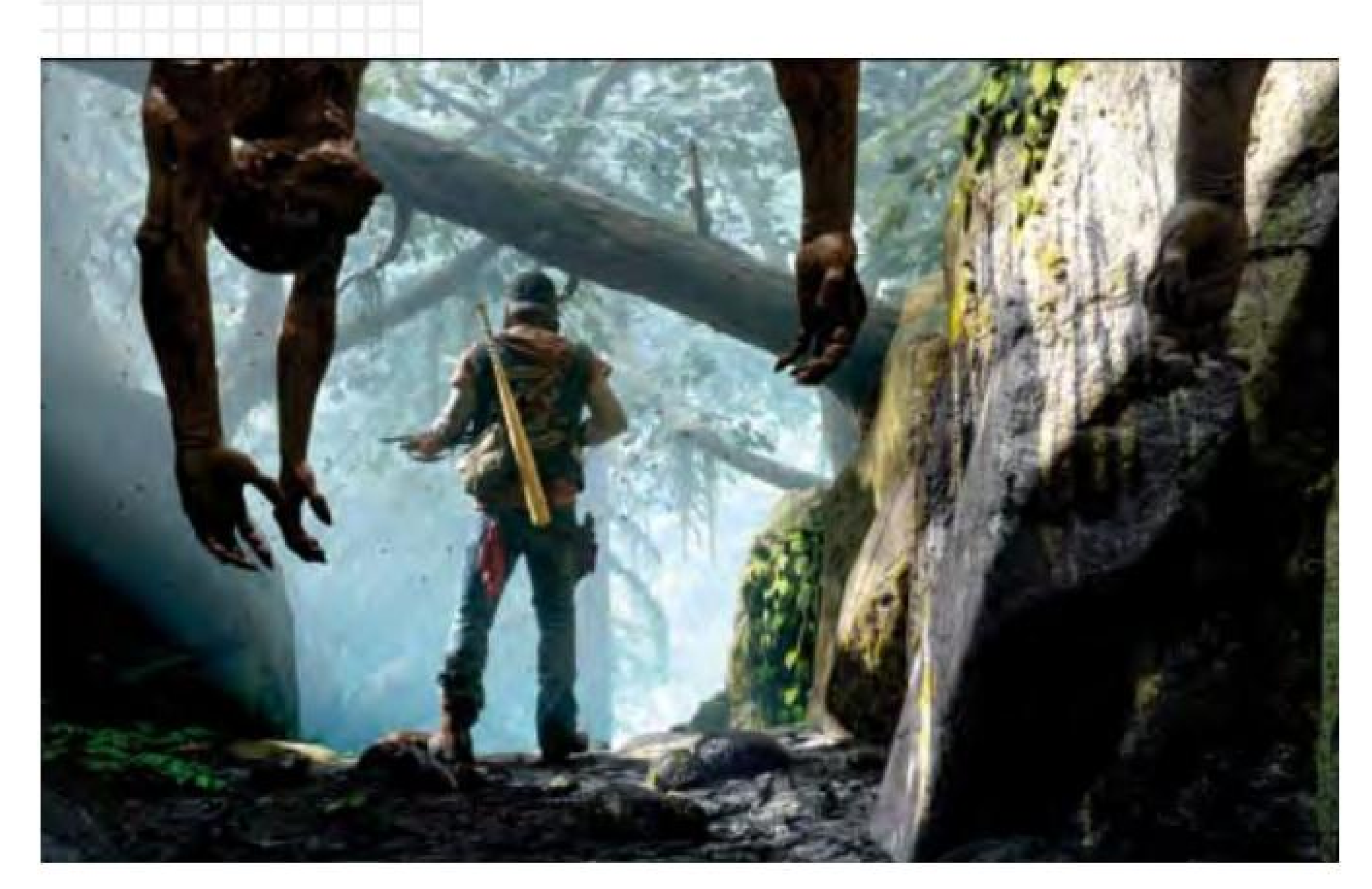
Recomendaciones para un jugador gustoso

Hola gran y poderoso Yen, soy un jugador gustoso que no se preocupa por peleas de compañías y soy dueño de una PS4 Slim y una Xbox One S. Me gustaría que me respondieras a alguna pregunta.

■ Como ya te dije tengo una PS4 Slim, ¿Me podrías recomendar algún juego para la misma?
A pesar de que creas que soy grande y poderoso, hay una habilidad que aún no he conseguido dominar del todo y es la adivinación, por eso cuando me pedís que os recomiende algún juego deberíais indicarme qué géneros os interesan para poder hacerme una idea de vuestros gustos y poder aconsejaros eficazmente. Como en tu caso no me indicas ningún parámetro, te mencionaré mi top tres de títulos favoritos exclusivos para PS4: *Bloodborne*, *Horizon Zero Dawn* y *Uncharted 4*, y de propina *The Witcher 3*, que es multisistema pero también cuenta. Espero que te sirva.
■■ **¿Qué opinas de *Halo: The Master Chief Collection*? Aparte de ése, que ya tengo, ¿me podrías recomendar alguno más?**
Me parece una excelente recopilación de la saga creada por Bungie, a pesar de los problemas que lastraron su lanzamiento con las partidas online y que ya están solucionados. En el caso de la recomendación, de nuevo voy a darte mi top tres de exclusivos: *Gears of War 4*, *Halo 5 Guardians* y *Forza Horizon 3*. Y, de regalo, otro: *Cuphead*.
■■■ **He estado jugando a *Half-Life* 1 y 2, y me gustaría saber si hay noticias de una posible remasterización...**
No existen noticias de ninguna remasterización de las aventuras de Gordon Freeman y lamento tener que decirte que es muy difícil que lo veamos, aunque quién sabe, la esperanza es lo último que se pierde...
■■■■ **Por último, ¿hay ya fecha de salida para *Days Gone*? Y si no la hay, ¿se sabe algo más acerca del juego? Muchas gracias de antemano y un beso y un abrazo para toda la redacción.**
No hay ninguna novedad sobre *Days Gone* más allá de que contendrá varios minutos de cinemáticas y que su fecha de salida está establecida para el presente año. No hay nada más concreto, pero seguro que pronto tendremos noticias sobre uno de los juegos más esperados de PS4.

Goku Zeno Sama

■ ***Days Gone.*** Desarrollado por Bend Studio en exclusiva para PS4, y protagonizado por Deacon St. John, nos propondrá sobrevivir en un mundo postapocalíptico plagado de unos zombis llamados Freakers .





¡QUÉ ME DICES!

Estos son los mensajes más sorprendentes que he recibido este mes. Os aseguro que todos ellos son ciertos:

■ **Yen, ¿qué he hecho yo para que me tengas vetado? Hubo un tiempo que en un par de años me publicasteis cuatro preguntas y una "opinión", pero hace ya dos años y medio de la última y no es que no os haya hecho después preguntas superinteresantes...**
Yen: Lo que me faltaba es que alguno penséis que os estoy "censurando"... Sniff. No tengo espacio infinito y recibo un montón de preguntas que selecciono e intento ser objetivo. De todas formas si crees que te he vetado deberías probar a enviarme jamón cinco Js a Japón o directamente dinero por Paypal. Así sieeeempre te contestaría. Por cierto, una cosa más, cuando me escribáis intentad que sea más de una pregunta... Y ya no doy más pistas de cómo salir en la revista :-P.



■ **Trabajo en La Sexta, y cuando vi a David Martínez en el programa de "La Isla" me quedé loco.**
Yen: Pues si vieras lo que es verlo a diario te ibas a enterar... Loco es como nos tiene a nosotros. A ver si este año tenemos suerte y se va a Supervivientes y así deja de contarnos la "batalllita" de cómo atraparon y se comieron al cocodrilo o a qué sabía el agua destilada esa que se bebían...

■ **Yen, ¿podrías comentar a tus jefes que hagan una sección (no muy grande) sobre juegos para móvil? Estaría bastante bien, la verdad.**
Yen: Por favor no deis ideas de este tipo que os leen los "de arriba" y nos obligan a contentaros. No sabes con qué "alegría" han recibido mis compañeros tu sugerencia. Están haciendo una colecta para enviarte a un sicario, así que no te digo más...

AVANCES

Descubre ahora los juegos que te divertirán en el futuro...

NI NO KUNI II: EL RENACER DE UN REINO

El precioso juego de rol de Level-5 se prepara para llenar nuestra consola de mágicas aventuras y bellos gráficos



METAL GEAR SURVIVE

La saga de Konami regresa conservando la jugabilidad de *The Phantom Pain*, pero en una realidad paralela llena de zombis

AVANCES



¿QUÉ OS HA PARECIDO?

Abrimos esta sección a la opinión de nuestros lectores. Queremos saber qué os han parecido los juegos que desfilan por estas páginas. Dejadnos vuestras críticas en:

www.facebook.com/hobbyconsolas

@Hobby_Consolas



■ 23 DE MARZO ■ LEVEL-5 (BANDAI NAMCO) ■ ROL

Ni no Kuni II
El renacer de un reino

■ Por Rafael Aznar @Rafaikkonen

JUEGO DE TRONOS, EN VERSIÓN ANIÑADA

En 2018, no tendremos lucha por el trono de Poniente... pero sí por el de Villa Cascabel, gracias a *Ni no Kuni II: El renacer de un reino*, que abrirá sus puertas a la plebe el 23 de marzo, tras un pequeño retraso.

Tras el mágico sabor de boca que nos dejó el original de PS3 en 2013, Level-5 volverá a la carga con otra emotiva y bella historia, digna de las mejores películas de animación. Esta vez, Studio Ghibli no ha participado en el desarrollo, pero sí lo han hecho dos de sus adalides, el diseñador Yoshiyuke Momose y el compositor Joe Hisaishi, por lo que, en la práctica, la diferencia no debería notarse en exceso.

El protagonista será Evan Pettywhisker, el primero de su nombre, un niño rey (no confundir con Joffrey ni Tommen) al que un usurpador (no confundir con Robert Baratheon) le arrebatará el trono. Con ayuda de un viajero de otro mundo llamado Roland y de otros amigos, deberá viajar por cinco reinos, explorando tierra, mar y aire, para recuperar la corona, cual Daenerys Targaryen. El grupo estará formado por humanos, pero muchos de los personajes con los que nos toparemos, tanto aliados como villanos, tendrán apariencia animal, al más puro estilo Ghibli.

La mayor novedad de *Ni no Kuni II*, vinculada a su argumento, es que deberemos erigir nuestro propio reino, para lo cual habrá un completo sistema de gestión. Así, deberemos reclutar a nuevos súbditos o construir edificaciones. Asimismo, habrá escaramuzas en las que comandaremos a pequeños ejércitos, al estilo *Pikmin*. Veremos si esas dos facetas están bien atadas y no resultan tediosas...

Un niño muy peleonero

Los combates se desarrollarán en tiempo real. Los Únimos, uno de los elementos que mas gustaron de la primera entrega, han desaparecido, pero, a cambio, estarán los Higgledies, unos grupos de criaturas que podremos activar cada cierto tiempo para que nos ayuden, ya sea atacando o, por ejemplo, erigiendo barreras. Podremos cambiar de personaje, y será fundamental rodar, saltar o bloquear. Esperemos que los compañeros tengan una IA más avispada que en la primera entrega, donde morían con una facilidad pasmosa. Cómo no, habrá habilidades especiales, asociadas a una barra de cristales, así como un modo "despertar", que nos volverá invencibles durante unos instantes. En todo caso, la fortaleza del juego será su apartado audiovisual, candidato desde ya a ser el más bonito de 2018. ■

AUDIOVISUALMENTE, ES CANDIDATO DESDE YA A SER EL JUEGO MÁS BONITO DE 2018

■ PRIMERA IMPRESIÓN

Habrá que ver si la gestión del reino no se vuelve anodina, pero, sólo con la factura audiovisual, los ojos ya nos hacen chiribitas. ¡Salve, rey Evan!

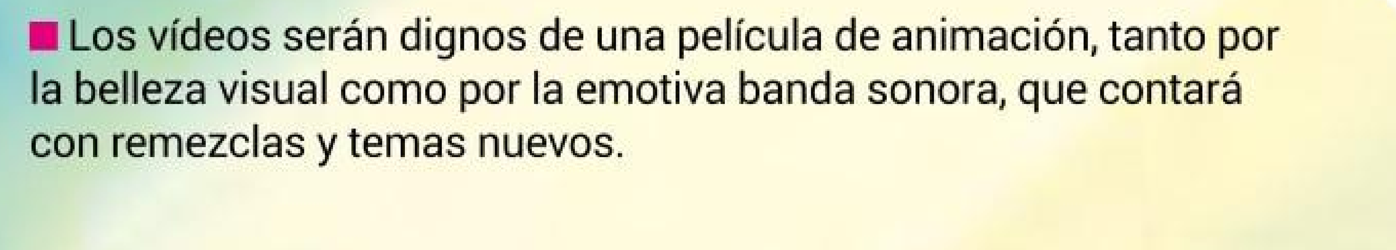
¿QUÉ OS HA PARECIDO?

WEB YitanIX
"El primero es una maravilla. La manera de contar la historia me recordó mucho a la de Final Fantasy IX: una historia adulta explicada con niños inocentes."

WEB cyberdine4
"Con las ganas que le tengo a este juego y no hacen otra cosa que retrasarlo... Todo sea por una mejor experiencia, aunque no estoy falto de catálogo."

WEB jairogury
"Qué poco me gusta el cambio en el sistema de combate y que no haya Únimos. No sé, pero ha perdido la esencia respecto al primero."









Los vídeos serán dignos de una película de animación, tanto por la belleza visual como por la emotiva banda sonora, que contará con remezclas y temas nuevos.





LAS CLAVES

1 GHIBLI. El estudio de animación no forma parte del proyecto esta vez, pero sí el diseñador Yoshiyuke Momose y el compositor Joe Hisaishi.

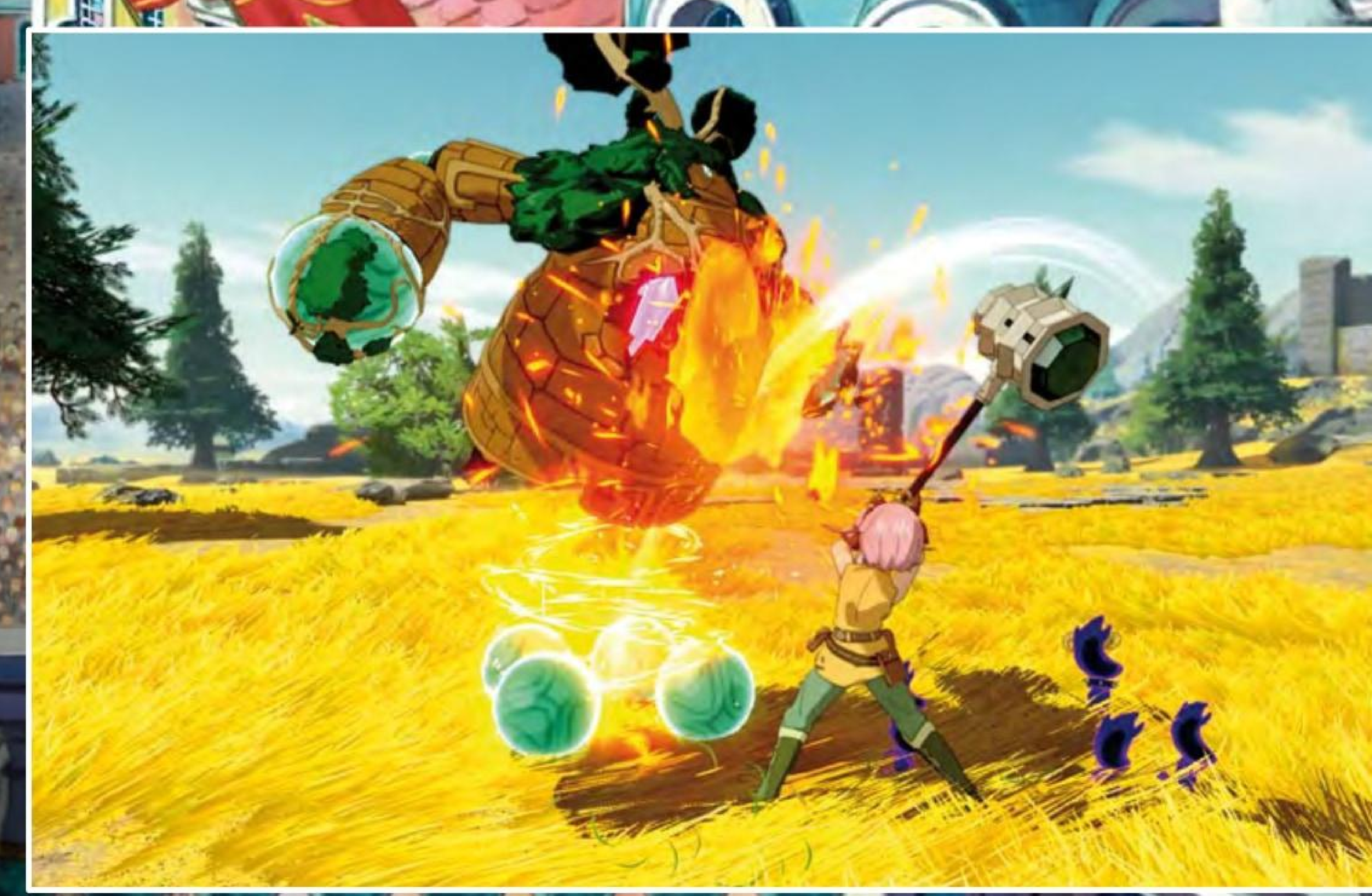
2 COMBATES. Serán en tiempo real. No habrá Únimos, pero sí los Higgledies, unas criaturas que prestarán su apoyo a los personajes principales.

3 GESTIÓN DEL REINO. Habrá que crear nuevas instalaciones y poner al cargo a diversos ciudadanos, que tendrán distintas características.

Al explorar el mapa general, los personajes adoptarán una estética "chibi". Al acceder a cada área, recuperarán la proporción.



En estas escaramuzas al estilo *Pikmin*, comandaremos escuadrones con el objetivo de derribar ciertas estructuras, con un sistema tipo piedra-papel-tijera.



■ 22 DE FEBRERO ■ KONAMI ■ ACCIÓN

Metal Gear Survive





■ Por Rafael Aznar @Rafaikkonen

SIN SERPIENTES, PERO CON GUSANOS

Muerta la Serpiente, no se acabó *Metal Gear*. Puede que Hideo Kojima no esté ya en Konami, pero su criatura seguirá pululando por el mundillo, por lo pronto en forma de spin-off.

Sin duda, *Metal Gear Survive* es uno de los títulos más polémicos de esta generación, desde el mismo día en que se anunció, por su temática zombi, que los fanáticos de la saga consideran un ultraje. De hecho, Konami, consciente de su transgresión, lo va a lanzar a un precio reducido de 35 €.

Sin embargo, no es el primer spin-off de la saga: ya antes, *Metal Gear Rising Revengeance* despedazó las convenciones de la serie, y lo cierto es que fue un hack and slash para el recuerdo. Es más: sagas tan queridas como *Red Dead Redemption*, *Call of Duty* o *Yakuza* también han echado mano de no muertos y no pasó nada. Sí, es chocante respecto al "canon", pero tampoco hay que ponerse exquisitos, habiendo salido de la mente de Kojima fantasmadas como Psycho Mantis, The Sorrow, el brazo "posesivo" de Liquid Snake o, sin ir más lejos, los infectados de *The Phantom Pain*. En otras palabras, no está de más concederle el beneficio de la duda.

La Motherbase, resucitada

Survive se ambientará justo tras la destrucción de la Motherbase al final de *Ground Zeroes*, en una realidad paralela provocada por agujeros de gusano. Así, encarnaremos a un soldado que tratará de regresar a casa... si es que sobrevive a las amenazas biológicas que poblarán esa dimensión alternativa. Habrá un modo narrativo en solitario, pero la fortaleza del juego será su cooperativo online, con el que se compartirá el inventario acumulado.

El núcleo es el mismo que el de *The Phantom Pain*, uno de los mejores títulos de la actual generación en cuanto a jugabilidad, lo cual es una garantía (la narrativa y las decisiones de diseño, ya tal). Nuestro soldado tendrá las mismas habilidades de infiltración y acción que Venom Snake, por lo que podrá cargar cuerpos, rodar por el suelo, conducir, extraer objetos con Fulton... Además, contará con nuevas armas, como arcos, lanzas o elementos de tower defense (vallas, alambradas, sacos, etc.). Pero lo que más nos ha sorprendido en la primera partida han sido las mecánicas de supervivencia, ligadas a indicadores de hambre, sed, oxígeno, salud y fortaleza física, que pueden llevarnos a la tumba. Además, será vital recabar recursos y gestionar la base, pues empezaremos sin una mísera arma de fuego y la dificultad será muy considerable, al haber niveles de experiencia, en plan rolero. ■

■ PRIMERA IMPRESIÓN

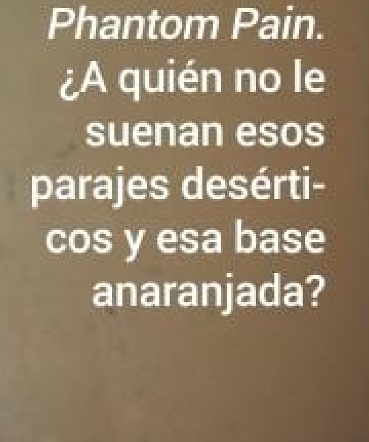
No es el *Metal Gear* más apasionante, pero, si se dejan a un lado los prejuicios, aparece un juego lleno de mecánicas y muy divertido en cooperativo.

¿QUÉ OS HA PARECIDO?

WEB Marc Cantó del Río
"Por mí como si le cambian el nombre y le ponen monstruos del inframundo. Me parece un buen juego con todo lo que se ha visto."

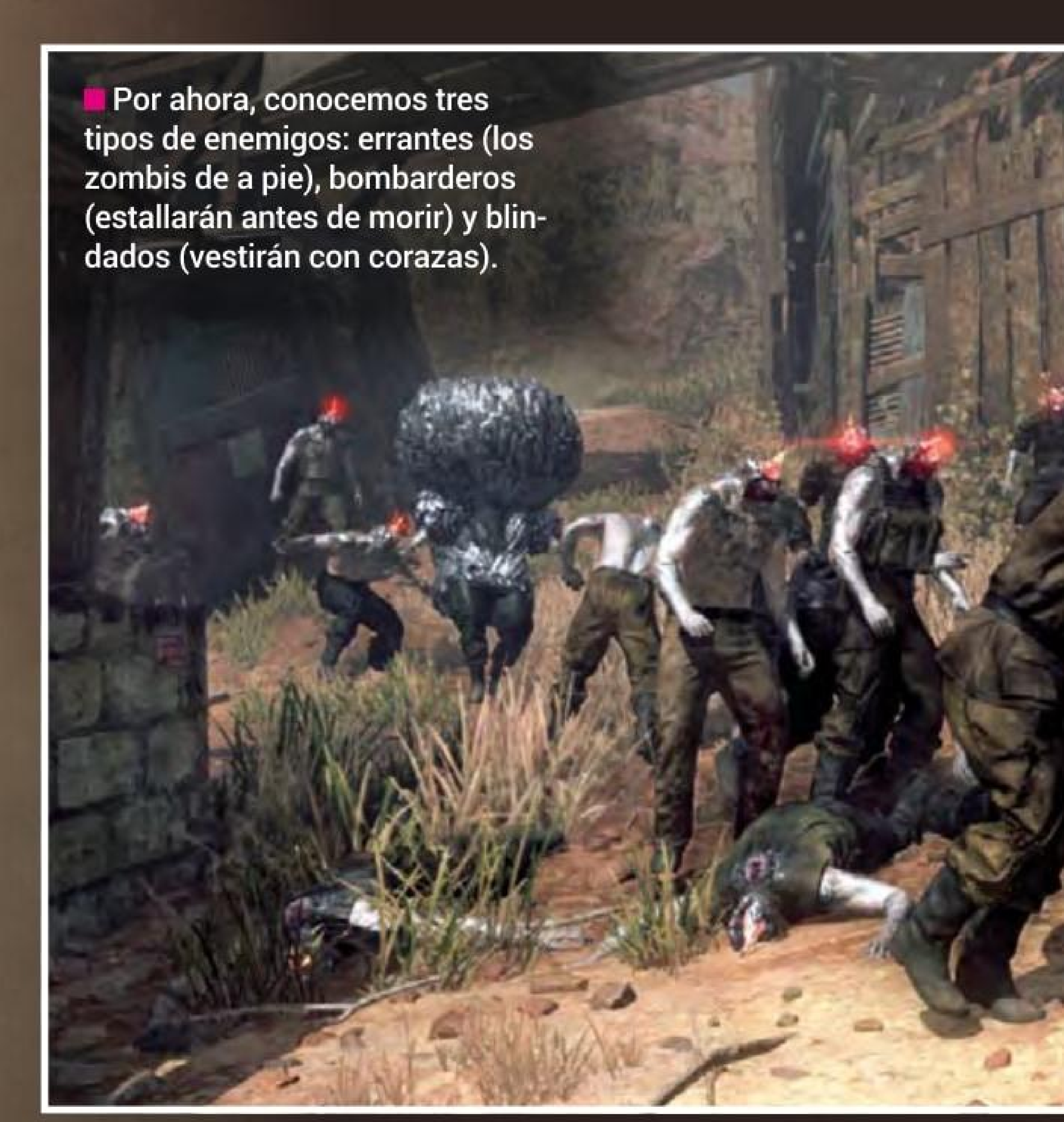
WEB NesT
"Si nos ponemos puristas, MGS V ya tenía poco de Metal Gear, y la verdad es que el juego pinta divertido: crafteo, roleo, supervivencia, cooperativo..."

WEB Bigbossmen
"Seguro que, a nivel jugable, está de 10, pero este engendro representa un insulto a la saga. Si es que el argumento parece de cachondeo..."





■ En lo visual, habrá mucho reciclaje de *The Phantom Pain*. ¿A quién no le suenan esos parajes desérticos y esa base anaranjada?



■ Por ahora, conocemos tres tipos de enemigos: errantes (los zombis de a pie), bombarderos (estallarán antes de morir) y blindados (vestirán con corazas).

EL NÚCLEO ES EL DE MGS V, CUYA JUGABILIDAD ES DE LAS MEJORES QUE HA HABIDO EN LA ACTUAL GENERACIÓN

LAS CLAVES

1 **SPIN-OFF.** No es un *Metal Gear* al uso y la historia se toma todas las licencias del mundo. El único hecho "real" al que se remite es la destrucción de la Motherbase con la que acababa *Ground Zeroes*. No es parte del canon.

2 **A LO BIG BOSS.** Se han recuperado las mecánicas jugables de *MGS V* y eso incluye el iDroid y los globos Fulton. Además, habrá novedades en forma de armas cuerpo a cuerpo o elementos de supervivencia, como hambre, sed, lesiones...

3 **MULTIJUGADOR.** Habrá campaña en solitario, pero lo mejor será el cooperativo online para cuatro (se requerirá conexión permanente a internet). En él, podremos utilizar lo obtenido en la historia.

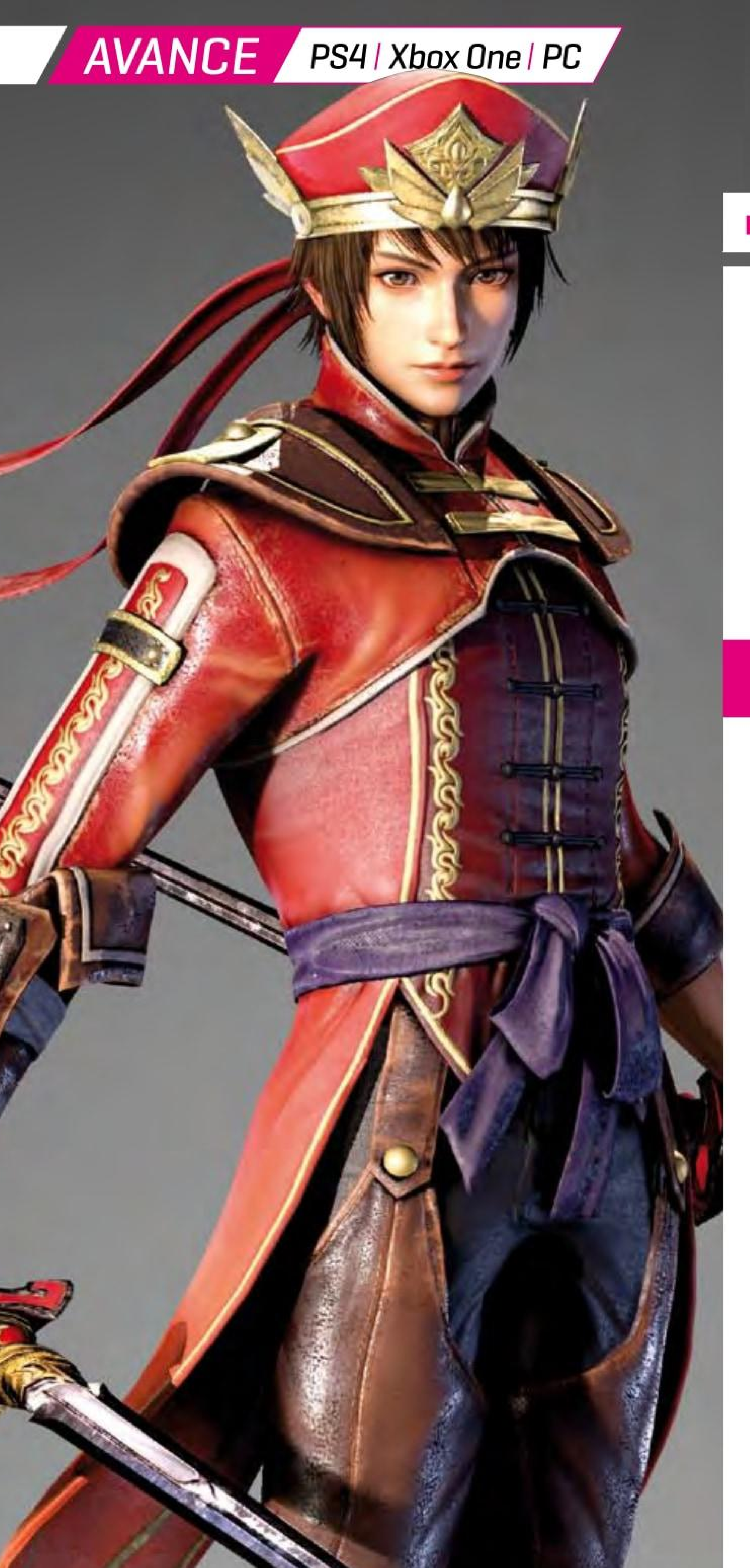








La búsqueda de recursos será muy orgánica. Podremos cazar, talar postes eléctricos para obtener madera, recoger agua en estanques (con botellas limitadas)... Y los enemigos soltarán una sustancia muy útil llamada energía kuban.



■ 13 DE FEBRERO ■ OMEGA FORCE (KOEI TECMO) ■ MUSOU

Dynasty Warriors 9

■ Por Rafael Aznar @Rafaikkonen



LOS TRES REINOS AMPLÍAN HORIZONTES

Dynasty Warriors es el patriarca de los musous, pero, en los últimos años, se ha visto superado por sus hijos bastardos, en especial por los de madre nintendera: *Hyrule Warriors* y *Fire Emblem Warriors*.

Omega Force, el estudio responsable de todo esos títulos, es consciente y, por ello, la nueva entrega numerada de su saga estrella será una revolución. Como siempre, se basará en los hechos históricos del "Romance de los Tres Reinos", pero el enfoque será inédito, ya que se desarrollará en un gigantesco mundo abierto, que podremos recorrer a caballo. Así, habrá una gran sensación de libertad, con todo tipo de misiones desperdigadas por el mundo (de escolta, de guerrilla, de sabotaje de suministros) que tendrán un reflejo en las batallas clave. Además, se abrirá la mano al sigilo, pues habrá ciclo día-noche y climatología, así como mecánicas de nado o escalada de muros y montañas. Aparte, habrá numerosas actividades secundarias, como caza, pesca o compra de casas, que podremos usar como escondite.

Más que un machacabotones

El sistema de combate también se ha rehecho desde cero. Seguiremos enfrentándonos a hordas milenarias con cerca de 100 personajes seleccionables, pero habrá una gran variedad de ataques, encuadrados en tres grupos: "flow" (combos que variarán según la posición de los enemigos), "reactive" (contraataques, ejecuciones, roturas de guardia, etc.) y "trigger" (golpes explosivos capaces de cambiar el estado de un rival). Como colofón, los textos estarán traducidos al castellano. ■

PRIMERA IMPRESIÓN

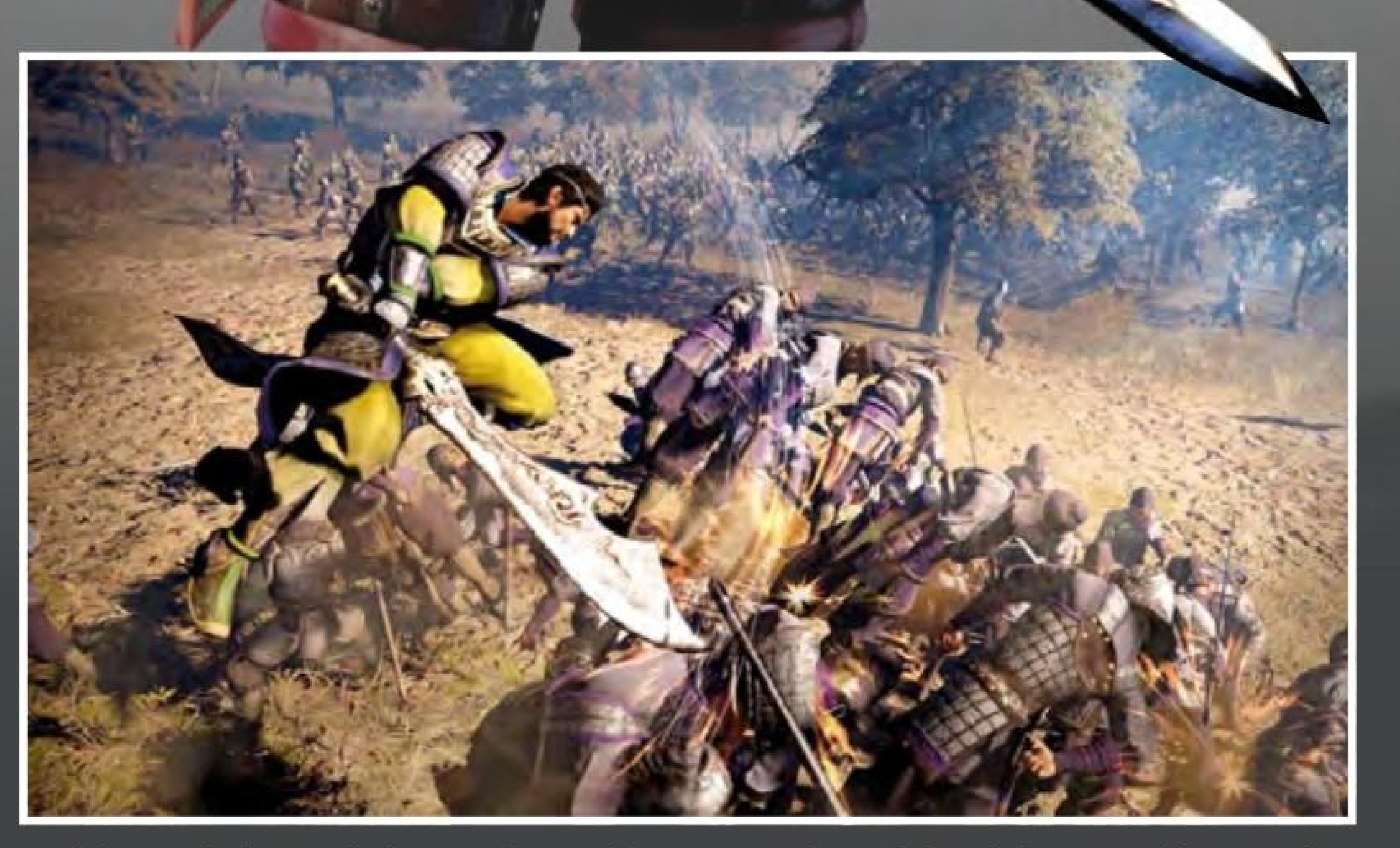
La saga pedía a espadazos un cambio de tercio, y convertir la China antigua en un mundo abierto suena muy bien.

LAS CLAVES

1 MUNDO ABIERTO. Los entornos serán tan vastos como variados: la Gran Muralla, bosques, desiertos, picos nevados, junglas, ríos, ciudades...

2 ESTRATEGIA. Habrá ciclo día-noche y clima dinámico, lo que, unido a las nuevas acciones de escalada, dará pie al sigilo y la infiltración.

3 COMBATES. El sistema de combos se ha rehecho y hará gala de golpes más variados, contraataques, movimientos "finales"...



■ El ritmo y la forma de los combos variarán según la posición de los ene migos. Podremos hacerlos volar por los aires y encadenar mamporros diferentes a los "terrestres".



■ La caza será una de las principales actividades secundarias, de modo que habrá osos, lobos, tigres... Tampoco faltará la pesca, habitual ya de tantas sagas japonesas.

■ 16 DE FEBRERO ■ PLATINUM GAMES ■ ACCIÓN

Bayonetta 2+1

■ Por Rafael Aznar @Rafaikkonen

NO HAY TRES SIN DOS (NI SIN UNO)

Poco a poco, Nintendo está llevando a Switch todas las exclusivas de Wii U, y ninguna remasterización tenía más sentido que la de *Bayonetta 2*, habida cuenta de que la tercera parte está ya en camino (¿la veremos en 2018 o más adelante?).

Platinum Games mantiene desde sus orígenes una gran relación con la Gran N, pues le hizo en exclusiva *Mad World* para Wii, así como *The Wonderful 101* y *Bayonetta 2* para Wii U. No es de extrañar, por tanto, que siga la asociación. Es generalizada la opinión de que la saga es el referente del hack and slash, incluso por delante de *Devil May Cry*, pero las ventas, sin ser desastrosas, nunca le han hecho justicia, algo que podría cambiar con la ayuda de una consola tocada por la varita.

Caros, pero con mucho valor

El 16 de febrero, se pondrá a la venta *Bayonetta 2+1*, un pack que, por 60 €, incluirá las dos entregas de la saga. El precio es alto para un remaster (el de los tres *Devil May Cry* para PS4 y Xbox One costará 30 €, por ejemplo), pero es la política de Nintendo. Aun así, hablamos de dos juegazos, el segundo de los cuales seguramente mucha gente se perdiera por no tener Wii U, por lo que es la oportunidad de descubrirlo.

De nuevo, la bruja Bayonetta, alias Cereza, se enfrentará a hordas de ángeles demoniacos con unas coreografías de combos demenciales, que estarán acompañadas por las ralentizaciones temporales del Tiempo Brujo, los golpes especiales del Clímax de Umbra o las ejecuciones con sangrientas máquinas de tortura, valedoras de un merecido Pegi +18, algo a lo que también ayudará el hecho de que la protagonista se quede casi en cueros al encadenar ciertos golpes. Y, si sois brujos viejos, seguro que estáis deseando volver a "danzar" al pegadizo ritmo de "Fly Me to the Moon". ■

■ PRIMERA IMPRESIÓN

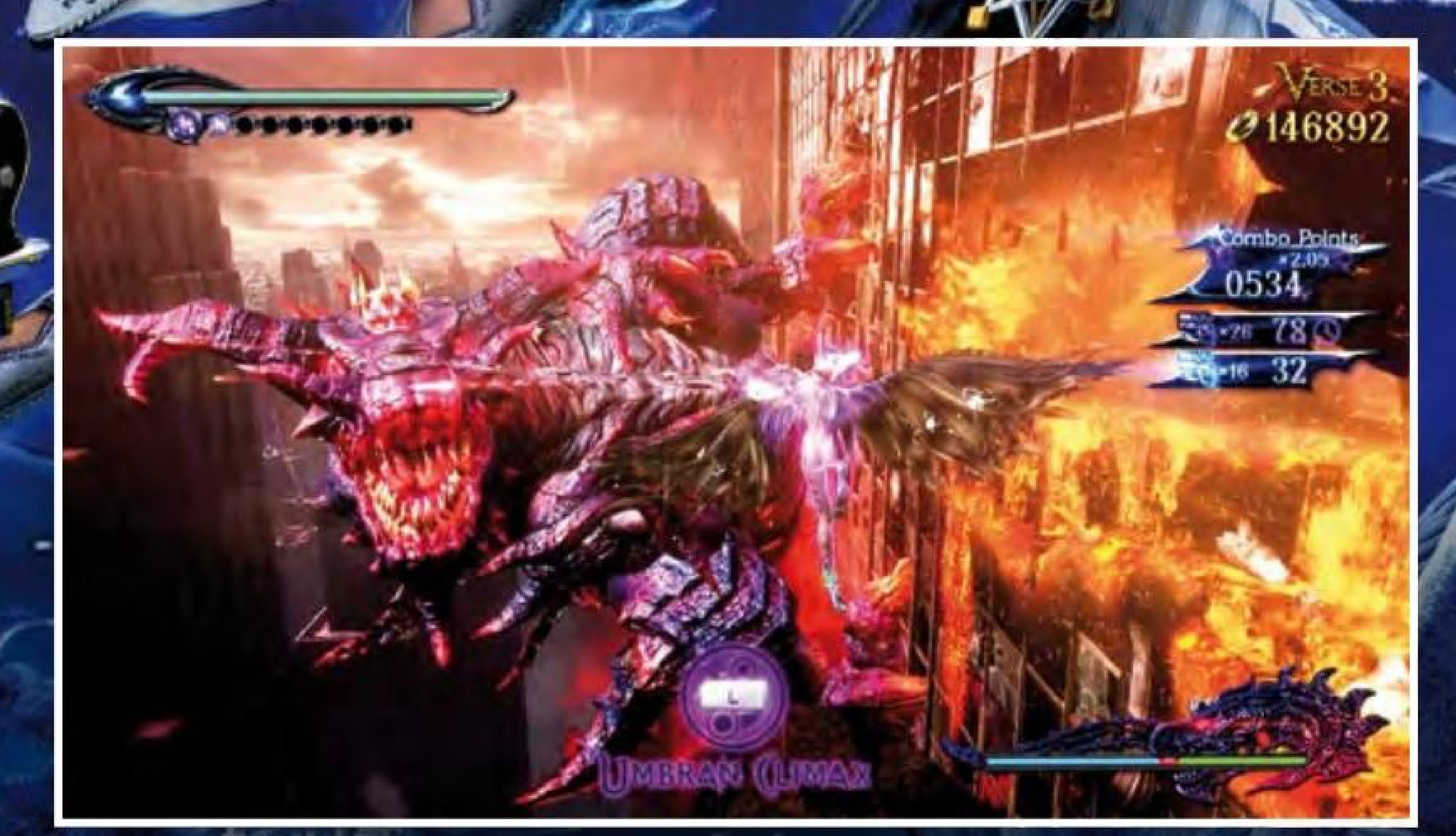
Siguen siendo dos paradigmas imperdibles de cómo hacer un juego de acción. Nos rendimos a sus tacones.

LAS CLAVES

1 **HIDEKI KAMIYA.** Tras inaugurar el género del hack and slash con *Devil May Cry*, el genio japonés, ya en Platinum, se superó con esta gran saga.

2 **CONTROL.** Además del manejo con los botones (veremos si los Joy-Con dan la talla), habrá una opción táctil, ideal para los inexpertos.

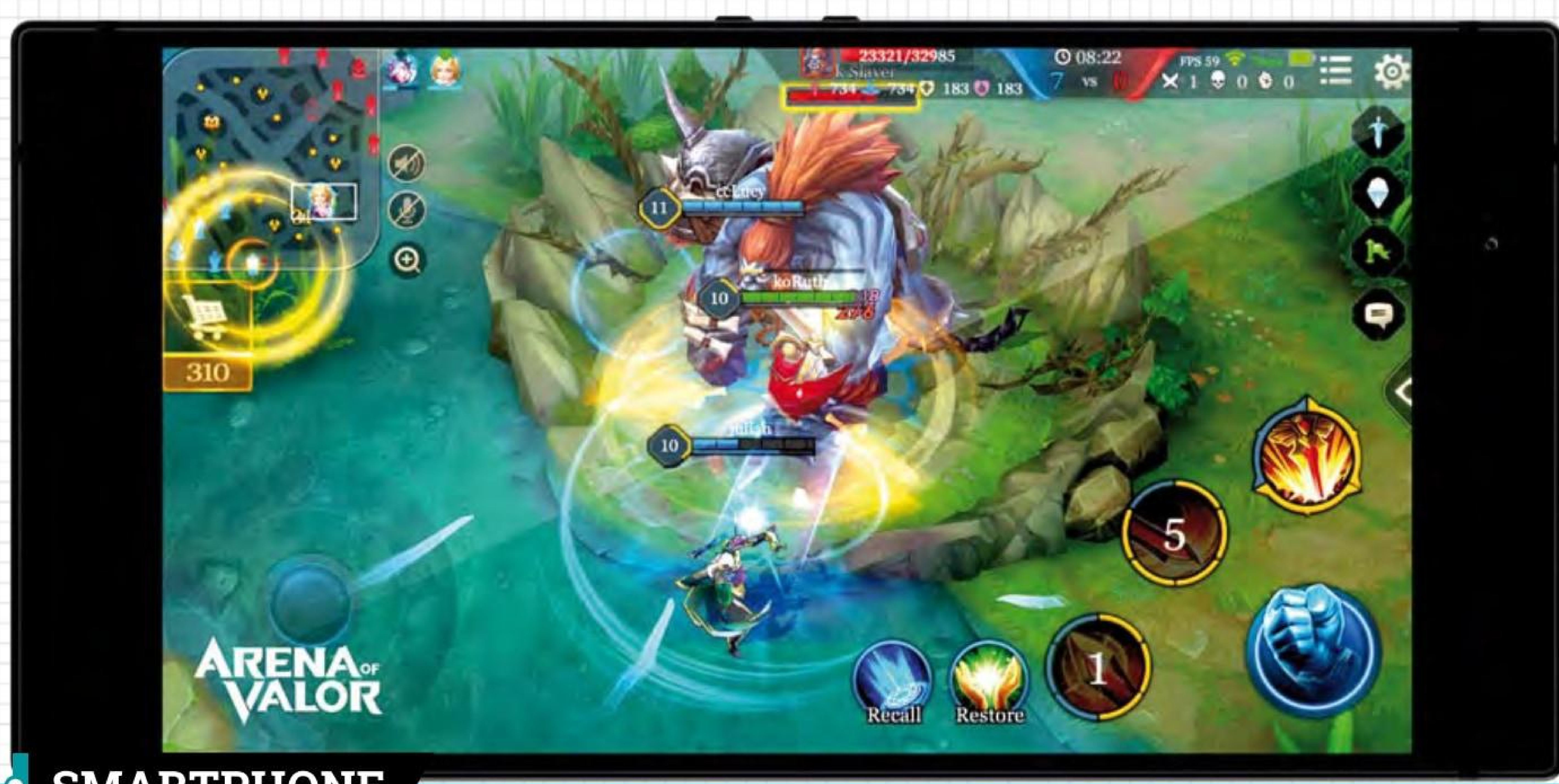
3 **"FÍSICO".** *Bayonetta 2* estará incluido en la tarjeta, pero la primera entrega requerirá canjear un código digital que vendrá en la caja...



■ Los jefes serán muy numerosos, especialmente en *Bayonetta 2*, cuyo desarrollo, de hecho, abusaba de ser una sucesión de ellos, en detrimento de niveles más "corrientes".



■ El modo cooperativo Clímax Múltiple sólo estará en la secuela y nos enfrentará a hordas de enemigos, bien en local u online. Contará con varios personajes seleccionables.



Los grandes marcos del Razer Phone facilitan el agarre, y cuentan con unos potentes altavoces (no has oído nada igual en otros smartphones).

SMARTPHONE

Razer Phone

Cuando "jugar" está en el ADN de un smartphone

Para los que jugamos en consola y PC, Razer es sinónimo de periféricos de calidad. Pero lo que pocos esperábamos es que el fabricante se introdujera en un terreno tan distinto como el de los smartphones. Su primera propuesta se llama Razer Phone, y en su ADN está lo que ha hecho grande a la marca: calidad con el objetivo de mejorar la experiencia de juego. La primera "pata", la calidad, está en detalles como su acabado metálico (con un recubrimiento que deja un agradable tacto) o su pantalla de 5,7", protegida con Gorilla Glass 3, sin olvidarnos de sus brutales altavoces (suenan muy alto y no necesitarás un altavoz bluetooth). Pero lo que destaca es la pantalla: una vez pruebes los 120 Hz, no querrás otra cosa. Y no sólo en juegos (hay pocos compatibles, como *Titanfall*); incluso a la hora de movernos por los menús.

En cuanto a mejorar la experiencia de juego, no se ha escatimado en sus componentes (el potente procesador Snapdragon 835, 8 GB de RAM...), que garantizan un gran rendimiento con apps exigentes, sin olvidar la tecnología Ultramotion, que permite los 120 Hz o la resolución 1440p. Y no sólo eso. Desde el punto de vista del diseño, los grandes marcos superior e inferior facilitan el agarre, sin bloquear el sonido o pulsar botones por error. Y ofrece opciones como "Potenciador de Juego" (trae de serie Android 7.1.1 muy limpio, con apenas un par de apps instaladas), que permite elegir la resolución o el uso de los 120 Hz, para preservar o no la batería (sus 4000 mAh dan para un día). Eso sí, no todo es perfecto: carece de conector 3,5 mm. para auriculares, el soft fotográfico es malo (los resultados son bastante aleatorios)...

VALORACIÓN Uno de los mejores terminales para jugar (gracias a su pantalla), aunque otras áreas dejan que desear. El precio, 699 €, tampoco lo hace accesible.

ALTERNATIVAS

Razer se ha metido de lleno en la gama alta de los smartphones, donde, hoy por hoy, reinan cómodamente estos tres modelos...

PIXEL 2 XL
PRECIO
Desde
959 €



GALAXY NOTE 8
PRECIO
Desde
999 €



IPHONE X
PRECIO
Desde
1.159 €





MANDO

Blackfire Bluetooth Pro Controller

Juega como un "Pro" por la mitad de precio

COMPAÑÍA Ardistel **PLATAFORMA** Switch **PRECIO** Desde 34,99 € **WEB** *www.ardistel.com*

Desde el lanzamiento de Switch, lo venimos diciendo: los mandos para la nueva consola de Nintendo son caros, sobre todo el mando Pro. Por suerte, cada vez hay más alternativas con licencia, algunas con una funcionalidad prácticamente idéntica, por la mitad de precio. Es el caso de la versión inalámbrica del mando Blackfire, del que os hablamos hace un par de meses, pero que no se había lanzado hasta el mes pasado.

Este nuevo mando inalámbrico ofrece todos los controles y funcionalidades que cabría esperar de un mando Pro. Salvo el lector NFC, todo lo demás está presente, desde el giroscopio a los gatillos ZL y ZR, que, en este caso, tienen un recorrido mayor. La única novedad en este sentido es el botón Turbo, que nos permite disfrutar de este modo de pulsación en el botón que seleccionemos (aunque, mientras está activado, perdemos la opción de poder sacar capturas desde el mando).

La ergonomía, el tamaño y la disposición de los controles remiten al mando de Xbox One (es ligeramente más pequeño que el Pro oficial) y resulta muy cómodo, y con un buen tacto tanto en los botones, como en la cruceta o el agarre. Cuenta con una batería interna de 600 mAh, lo que deja una autonomía cercana a las 18-20 horas (la mitad que el mando oficial). Incluye cable USB-C a USB 2.0. ■



VALORACIÓN Un mando bien rematado y a buen precio. Nos ha gustado todo, salvo la vibración, que puede resultar algo bestia en algunos juegos. Como mando Pro para las visitas, cumple con creces.

MONITOR

G2590VXQ

El panel de los ahorradores (y para la cuesta de enero)

COMPAÑÍA AOC **PLATAFORMA** Todas
PRECIO 179 € **WEB** *eu.aoc.com/es*

AOC continúa imparable ofreciendo una amplia gama de paneles para todo tipo de usuarios. Su lanzamiento más reciente, la serie G90, está compuesta por tres monitores que comparten algunas características básicas. Nosotros nos hemos fijado en el más económico, el G2590VXQ, que se ha puesto a la venta este mismo mes de enero. Su panel TN 16:9, con resolución 1080p (1920x1080 píxeles) destaca por su diseño de tres bordes sin marco, ideal para crear una configuración con tres pantallas sin apenas separación/cortes entre ellas.

Y no es su único acierto: ofrece un tiempo de respuesta de 1 ms., un refresco de 75 Hz (los otros dos modelos de la serie G90 ofrecen 144 Hz, pero a un precio muy superior), peana sin tornillos para un rápido montaje, altavoces integrados en el panel y todos los puertos necesarios (dos HDMI, un Display Port, D-Sub). Carece de algunos extras de los otros dos modelos, como puertos USB 3.0 o una peana regulable en altura...

Por suerte, tampoco prescinde de todas las tecnologías que ha ido incorporando AOC a sus monitores, desde el FreeSync (que "sincroniza" monitor y tarjetas gráficas AMD para que la fluidez sea máxima), el antiparpadeo o Flicker-Free, la reducción de la llamada Luz Azul o Shadow Control, para "clarear" de forma dinámica las zonas oscuras de los juegos y darnos ventaja. ■



VALORACIÓN Si estás pensando en cambiar de monitor y la "pasta" es un problema, este modelo ofrece un gran equilibrio entre prestaciones y precio. Por sus características, es válido para jugar y trabajar (e incluye cables para todos sus tipos de conectores).

HEADSET

Cloud Flight

Treinta horas para disfrutar de un gran sonido sin cables

COMPAÑÍA HyperX (Kingston Technologies) **PLATAFORMA** PS4 y PC **PRECIO** 157 € **WEB** *www.hyperxgaming.com*

HyperX, la línea gaming de Kingston, entra de lleno en el segmento de los headsets inalámbricos con una propuesta que sigue las líneas maestras de su gama de auriculares: buenas calidades de sonido y construcción, a un precio competitivo, sin olvidar alguna característica que lo haga despuntar... Y eso es lo que ofrece Cloud Flight, su primer modelo sin cables.

Vaya por delante que Cloud Flight no destaca por ofrecer un diseño rompedor. Es más: resulta hasta conservador. Salvo por un par de detalles (como el cable rojo que asoma por la diadema), visualmente, no tiene nada que lo haga despuntar (como las costuras rojas o el aluminio cepillado de anteriores modelos Cloud). De hecho, gracias al cable incluido, se pueden usar con cualquier dispositivo con conector de 3,5 mm. (móviles, portátiles...) sin que resulten demasiado llamativos para usarlos por la calle. La única novedad en el diseño es que cada auricular gira 90º, lo que los hace más transportables (y más cómodos para dejarlos sobre los hombros), así como iluminación led de color rojo, que sólo funciona en modo inalámbrico.

Salvo por las piezas para ajustar el auricular a nuestra cabeza, que son metálicas, todo su chasis es de plástico... pero no por ello da sensación de fragilidad ni resulta incómodo. Es un headset robusto y, al mismo tiempo, ligero (apenas roza los 300 gramos de peso). Su gran diseño hace que sea tremendamente cómodo para sesiones de juego largas, en cierto modo porque su peso descansa sobre la cabeza (la diadema está acolchada), sin oprimir las orejas, que quedan arropadas por la cómoda espuma viscoelástica marca de la casa.

Para usarlo de forma inalámbrica, debemos conectar un receptor USB en nuestro PC o PS4 (no es compatible con Xbox One). Esta "mochila" facilita que no haya lag ni interrupciones, ni siquiera al alejarnos unos metros o cambiar de cuarto. Sus membranas de 50 mm. dejan un sonido contundente que realza los graves (rotundos en shooters subjetivos), pero sin descuidar o tapar el resto de frecuencias. Eso se nota, por ejemplo, al usarlos para escuchar música: agudos y medios resultan nítidos y limpios.

Su gran baza es la autonomía, de 30 horas con la iluminación apagada, y 13 y 18 horas con los LED en modo "fijo" y "respiración", respectivamente. Eso sí, aunque casi todos los puertos y controles se encuentran en el auricular (volumen, silenciar micro...), se echan en falta algunos detalles, como control independiente para el chat de voz.

VALORACIÓN Sopesando pros y contras, Cloud Flight es un gran auricular con un gran sonido, aunque con algún lunar. ¿Pero quién se resiste a sus 30 horas de autonomía?



ALTERNATIVAS

Cada vez hay más headsets sin cables orientados al juego en consola (y PC). Estos tres modelos están entre los mejores, según sus distintos rangos de precio...



INDECA MIOLNIR
PRECIO Desde 69,99 €



AURICULARES ESTÉREO OFICIALES
PRECIO Desde 89,95 €



TURTLE BEACH STEALTH 500P
PRECIO Desde 169,99 €



RATÓN

Vergo

Ergonomía en su máxima expresión

■ **COMPAÑÍA** Trust ■ **PLATAFORMA** PC y Mac ■ **PRECIO** 39,99 € ■ **WEB** *www.trust.com/es*



Puede que por la foto no lo apreciéis, pero Vergo no es un ratón inalámbrico "al uso". Su diseño es muy ergonómico (sólo para diestros), pensado para que la mano descanse sobre él y no adopte posturas forzadas para agarrarlo. Así, en el lateral izquierdo, encontramos un generoso hueco donde apoyar el dedo gordo y su articulación. El resto de la mano se sitúa sobre la superficie, en pendiente de 60º, donde encontramos la rueda, los dos botones principales o el cambio de DPI (cuenta con cuatro botones más de fácil acceso). Este diseño lo remata una pieza que se acopla a la parte trasera del ratón y que permite reposar el resto de la mano, hasta la muñeca. Y desliza de fábula... ■

VALORACIÓN **Los diez primeros minutos, te sentirás extraño, pero, después, no lo cambiarás por nada. Su forma puede resultar extraña, pero es muy cómodo.**



ALTAVOZ

Metallix

El altavoz ultraportátil, ultrapotente y ultrabarato

■ **COMPAÑÍA** Creative ■ **PLATAFORMA** Todas
■ **PRECIO** Desde 31,99 €
■ **WEB** *es.creative.com/p/speakers/creative-metallix*

Dicen que no se debe juzgar a un rival por su tamaño, y eso es aplicable a este altavoz, que tiene el tamaño de media lata de refresco. "A pesar" de sus dimensiones, ofrece un sonido limpio y equilibrado, incluso con un leve realce de graves, todo un logro, dado su reducido tamaño. No distorsiona a grandes volúmenes y es capaz de "llenar" de sonido una habitación mediana. Se puede emparejar con otro Metallix para ofrecer un sonido estéreo mejorado y, lo que es mejor, cuenta con algunas interesantes funciones extra. Así, gracias a su ranura microSD, podemos meter MP3 y archivos sin pérdida (FLAC) y reproducirlos sin necesidad de móvil. Más interesante aún es utilizarlo como radio digital, haciendo de antena el cable de carga (de nuevo, sin móvil de por medio). ■

VALORACIÓN **Por sólo 32 €, pocos altavoces ofrecen tanto: buen sonido, MP3 y radio con autonomía de veinticuatro horas.**

VOLANTE

T80 Ferrari 488 GTB Edition

Tu primer volante para consola

■ **COMPAÑÍA** Thrustmaster ■ **PLATAFORMA** PS4 ■ **PRECIO** 109 € ■ **WEB** *www.thrustmaster.com/es_ES*

Basado en el volante de uno de los últimos Ferrari comercializados (el Ferrari 488 GTB, de 2015), este nuevo periférico para PS4 es uno de los mejores modelos de entrada para aquéllos que quieren empezar a jugar con un volante, sin dejarse un riñón en el intento. Con 28 cm. de diámetro (escala 8:10, un tamaño considerable), el volante incluye todo lo que cabría esperar de un modelo para PS4, es decir, desde los botones Share y Options al botón PS, junto a los clásicos botones frontales (X, Cuadrado...) o L2 y R2. Tampoco faltan las levas metálicas para cambiar de marcha ni la cruceta digital para movernos por los menús.

También cuenta con una pedalera de grandes dimensiones, con dos pedales regulables y reposapiés ancho. La resistencia lineal es realista, y cuenta con recentrado automático. ■

VALORACIÓN **Está lejos del acabado y las funciones de la serie T300, pero también lo está su precio, mucho más ajustado y atractivo para quienes piensen probar la conducción virtual.**



EL RINCÓN DEL COLECCIONISTA

Porque no puedes vivir sin tener uno de estos objetos, y lo sabes



Yakuza 6: After Hours Edition

Una edición por la que merece la pena brindar

El 20 de marzo, podremos disfrutar, por fin, de las nuevas aventuras de Kazuma Kiryu, en dos ediciones. La Launch Edition (54,95 €) incluye un libro de arte, además del juego, pero, por un poco más, podrás llevarte a casa este lujoso set que añade, además de lo ya mencionado, dos vasos tallados, un par de posavasos y dos piedras de frío para tus bebidas. Like a Sir.

A LA VENTA EN ***www.game.es***

Mochila The Worst

Negra, elegante, resistente... ¡y con kanjis luminosos!

¿Te chiflan los neones de "Blade Runner" desde crío? Esta mochila está hecha a tu medida. Fabricada en resistente nailon y con diferentes bolsillos (uno de ellos diseñado para guardar el portátil o la tablet), está coronada por dos kanjis (que significan "The Worst", es decir, "El Peor"), que se iluminan (permanentemente o con dos tipos de parpadeo) gracias a dos pilas AA.

A LA VENTA EN ***www.thinkgeek.com***

Ni no Kuni II King's Edition

La edición más lujosa para el RPG más esperado del año

La ansiada secuela de *Ni no Kuni* llegará a España el 23 de marzo en tres ediciones distintas. Te presentamos la más lujosa, la King's Edition, que incluye el juego, el pase de temporada, un vinilo con la música de Joe Hisaishi, un Blu-ray con el making of, un libro de arte de 148 páginas y una caja de música rotatoria de 20 cm. que reproduce el tema principal del juego.

A LA VENTA EN ***www.game.es***

Figura Kratos a escala 1/4

El azote de los dioses por fin tiene una figura a su altura

La saga *God of War* recibirá un reboot en 2018, pero Neca ya está haciendo caja con dos muñecos que recrean fielmente la fiera estampa de este "nuevo" Kratos. La más grande, de 45 centímetros de altura, tiene treinta puntos de articulación y diversos accesorios, hacha y escudo incluidos. Hay otra versión de dieciocho centímetros.

■ **A LA VENTA EN** ***www.amazon.com***

Lámpara Chain Chomp

Al final no es tan fiera la bola como la pintan...

Más conocido por estos lares como Chomp Cadenas, este simpático personaje debutó en *Super Mario Bros 3* y, ahora, ha inspirado esta simpática lámpara, que utiliza una bombilla LED de 60 lúmenes (no es recambiable, pero tiene una vida de 30.000 horas). Se alimenta a través de USB e incluye un adaptador compatible con 220V.

■ **A LA VENTA EN** ***www.thinkgeek.com***

Transformación de Darth Vader

Sólo le falta decir aquello de "¿dónde está Padme?"

Este precioso, aunque algo morboso, set de LEGO recrea la escena de la transformación de Anakin en Darth Vader. Tras montarlo, sólo tendrás que tumbar al maltrecho Skywalker en la camilla, girar unos cuantos engranajes y ver cómo su icónico yelmo desciende sobre su cabeza. Incluye, además, la figura del Emperador y dos droides.

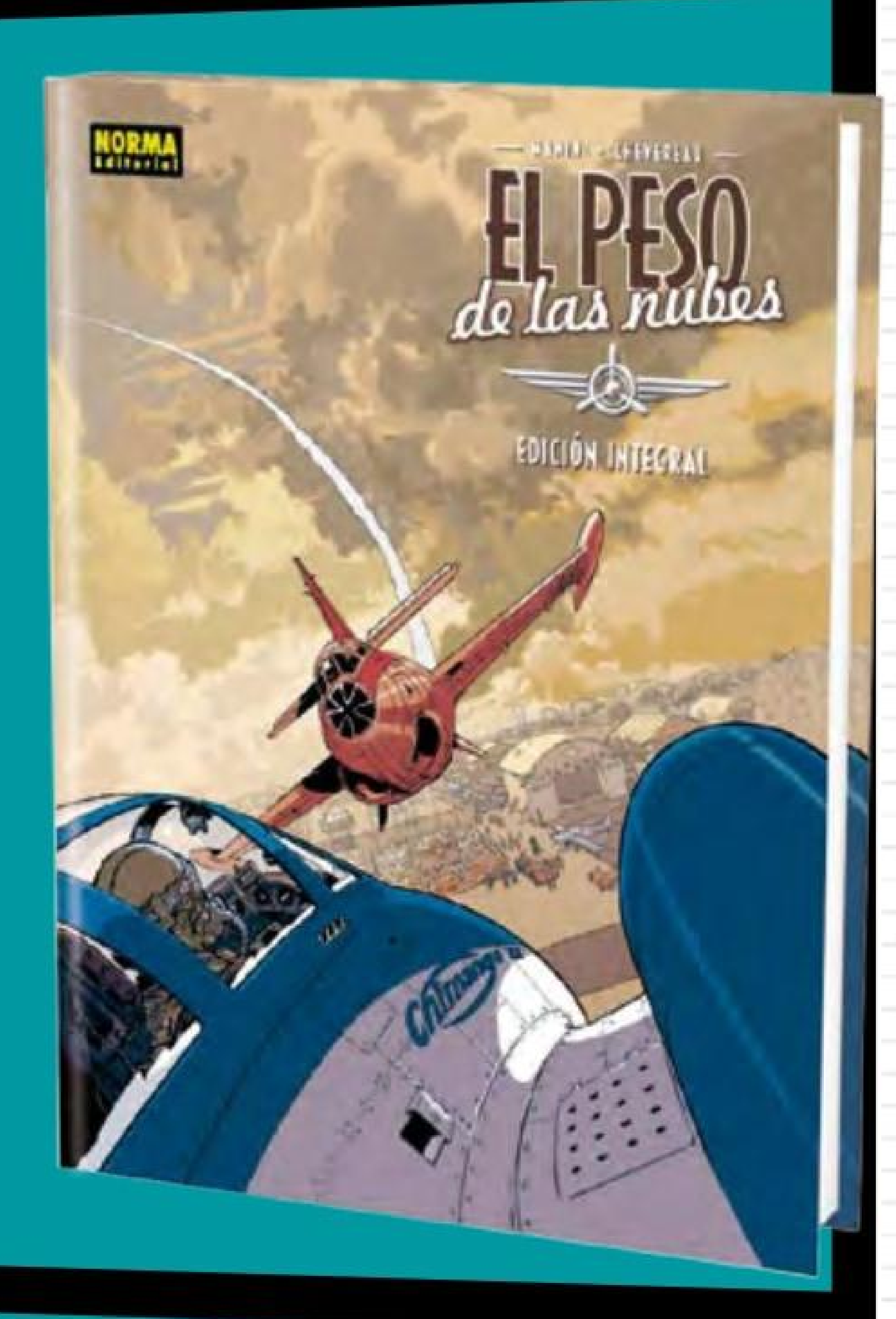
■ **A LA VENTA EN** ***shop.lego.com***

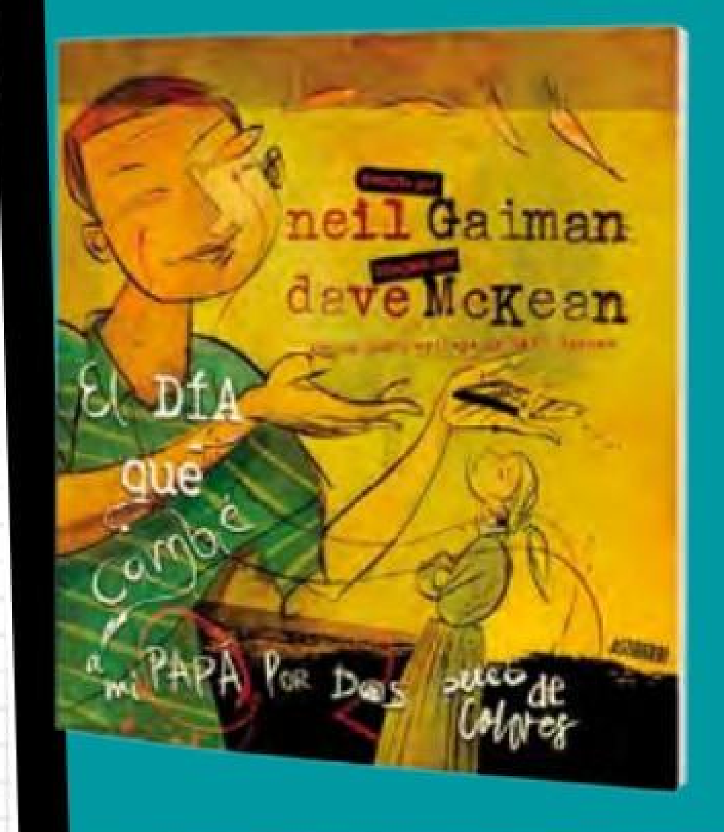
NOVEDADES DE CÓMIC EE.UU. Y EUROPA

EL PESO DE LAS NUBES EDICIÓN INTEGRAL

■ **AUTORES** Manini y Chéverau ■ **EDITORIAL** Norma Editorial
■ **PRECIO** 24 € ■ **PÁGINAS** 108 ■ **FORMATO** Cartoné

Publicada originalmente en Francia en dos volúmenes, esta apasionante obra de Jack Manini (guión) y Michel Chéverau (ilustraciones) llega a España en un único tomo. En ella, viajaremos a la Argentina de Perón, en pleno ecuador de la década de los 40, donde un ingeniero francés se ve inmerso en las intrigas que rodean al gobierno peronista mientras intenta vender su proyecto para crear un nuevo caza. Espías alemanes y americanos, aventureros e incluso la mismísima Evita aparecen en una historia con sabor a cine negro que apasionará a los fans de la aviación.





EL DÍA QUE CAMBIÉ A MI PAPÁ POR DOS PECES DE COLORES

■ **AUTORES** Neil Gaiman y Dave McKean ■ **EDITORIAL** Astiberri
■ **PRECIO** 16 € ■ **PÁGINAS** 56 ■ **FORMATO** Cartoné

Astiberri recupera este deslumbrante cuento de Neil Gaiman (guión) y Dave McKean, su primera obra dirigida al público infantil, editada originalmente en 1997. Esta nueva edición cuenta con una nueva cubierta y un nuevo epílogo de Gaiman, el celebrado autor de "Sandman, "Buenos presagios", "Coraline" o "American Gods".

BATMAN: EL ESPÍRITU DE LA BESTIA

■ **AUTORES** Norm Breyfogle, Alan Grant y Dennis O'Neil ■ **EDITORIAL** ECC
■ **PRECIO** 34,50 € ■ **PÁGINAS** 384 ■ **FORMATO** Cartoné

ECC Cómics sigue recopilando el trabajo de los mejores autores que se han hecho cargo del detective enmascarado en las últimas décadas. Tras "Noctámbulos", este tomo vuelve a darnos la oportunidad de disfrutar de la obra del dibujante Norm Breyfogle y su trabajo junto a los dibujantes Alan Grant y Dennis O'Neil.



MÚSICA

STREETS OF RAGE 3

Data Discs cierra la trilogía *Streets of Rage* del maestro Yuzo Koshiro con este doble vinilo, acompañado de una litografía con el arte de la carátula japonesa de Mega Drive. Koshiro trabajó con Motohiro Kawashima para componer veintiséis sinfonías tecno tan rompedoras como experimentales.

■ **PRECIO** 28,24 € ■ ***Data-discs.com***



SUPER MARIO ODYSSEY SOUND SELECTION

Nintendo lanza en iTunes esta selección de doce temas extraídos de la BSO de la última obra maestra protagonizada por Mario. Entre ellos, está, por supuesto, la maravillosa y pegadiza "Jump Up, Super Star!", que también puedes adquirir por separado, por 1,29 €.

■ **PRECIO** 6,99 € ■ ***iTunes***





Cuadro luminoso Star Wars

La Fuerza, y la luz, son intensas en este hermoso retrato

Paladone rinde homenaje al 40º aniversario del "Episodio IV" con este cuadro luminoso, que reproduce el inolvidable póster de la película. Tiene unas medidas de 30x20 centímetros y la luz se alimenta con 3 pilas AAA (no incluidas), aunque también puede conectarse a cualquier toma USB (con el cable que sí se incluye).

A LA VENTA EN *www.paladoneshop.com*

Hub USB 3.0 Autodestrucción

Para cuando tengas ganas de mandarlo todo a la porra

Este hub es capaz de alimentar cuatro dispositivos USB 3.0, y también sirve para hacer el chorra, gracias a sus cuatro mecanismos para simular una autodestrucción, a lo villano de Bond. Activa las dos palancas, gira la llave y sólo tendrás que apretar el botón para desencadenar las luces y sonidos del Armagedón.

A LA VENTA EN *www.thinkgeek.com*

Muñecos Disney Afternoons

Funko resucita los clásicos Disney de nuestra infancia

Capcom apeló a la nostalgia con T*he Disney Afternoon Collection* para PS4 y Xbox One y Funko ha hecho lo propio con cinco muñecos basados en Patoaventuras (Tío Gilito), Chip & Chop: Guardianes Rescatadores (la pareja de ardillas), Baloo (TaleSpin) y el Pato Darkwing. De momento, sólo a la venta en EE.UU.

A LA VENTA EN *www.amazon.com*

LIBROS

INVENTANDO HYRULE

A lo largo de 200 páginas, José Joaquín Rodríguez nos cuenta la génesis de la saga *The Legend of Zelda* y sus sucesivas entregas hasta el año 2001. Descubrirás las fuentes de inspiración de Shigeru Miyamoto y su equipo y cómo se creó cada juego, a través de las declaraciones de sus autores y de algunos de los mejores críticos de las últimas décadas.

PRECIO 19,95 € **PUBLICADO POR** *Dolmen*

RETRO INDIE GAMES VOL. 1

En Amazon España, ya está disponible (eso sí, en inglés) el último lanzamiento editorial de Hardcore Gaming 101. En esta ocasión, Kurt Kulata y su equipo se centran en las joyas indies con estética retro que han aparecido en los últimos años: *Shovel Knight, Thimbleweed Park, Axiom Verge, Undertale* y, por supuesto, las obras de Locomalito y Gryzor87: *Maldita Castilla, Hydorah...*

PRECIO 22,88 € **PUBLICADO POR** *Hardcore Gaming 101*

Muñeco Pennywise

Para que montes tu propia versión cuqui de "It"

Las "Living Dead Dolls" siempre han hecho del mal rollo su bandera, pero esta edición especial del payaso Pennywise se lleva la palma. Basado en el diseño original del "It" televisivo de 1990, posee todo lo que convirtió a Tim Curry en un icono del terror, incluido el célebre globo rojo. Ideal para atemorizar a las visitas.

■ **A LA VENTA EN** *www.thinkgeek.com*

Dovahkiin Action Figure

Bonita, barata y con cara de pocos amigos

Lleva tiempo en el mercado, pero, si eres fan de *The Elder Scroll V: Skyrim,* no deberías dejar escapar esta figura de dieciséis centímetros (aproximadamente), fabricada por Funko con licencia oficial de Bethesda. Está totalmente articulada, tiene un nivel de detalle bastante notable (para su precio) e incluye dos espadas.

■ **A LA VENTA EN** *www.amazon.es*

Sudadera Horizon Zero Dawn

Aloy inspira este precioso, y calentito, "hoodie"

Insert Coin Clothing ha lanzado diversas prensas inspiradas en *Horizon: Zero Dawn.* Además de cuatro modelos de camisetas, nos presenta esta sudadera con capucha, bautizada como Aloy, confeccionada en un 80% poliéster y un 20% algodón. Está disponible en siete tallas distintas: desde la XS hasta una generosa 3XL.

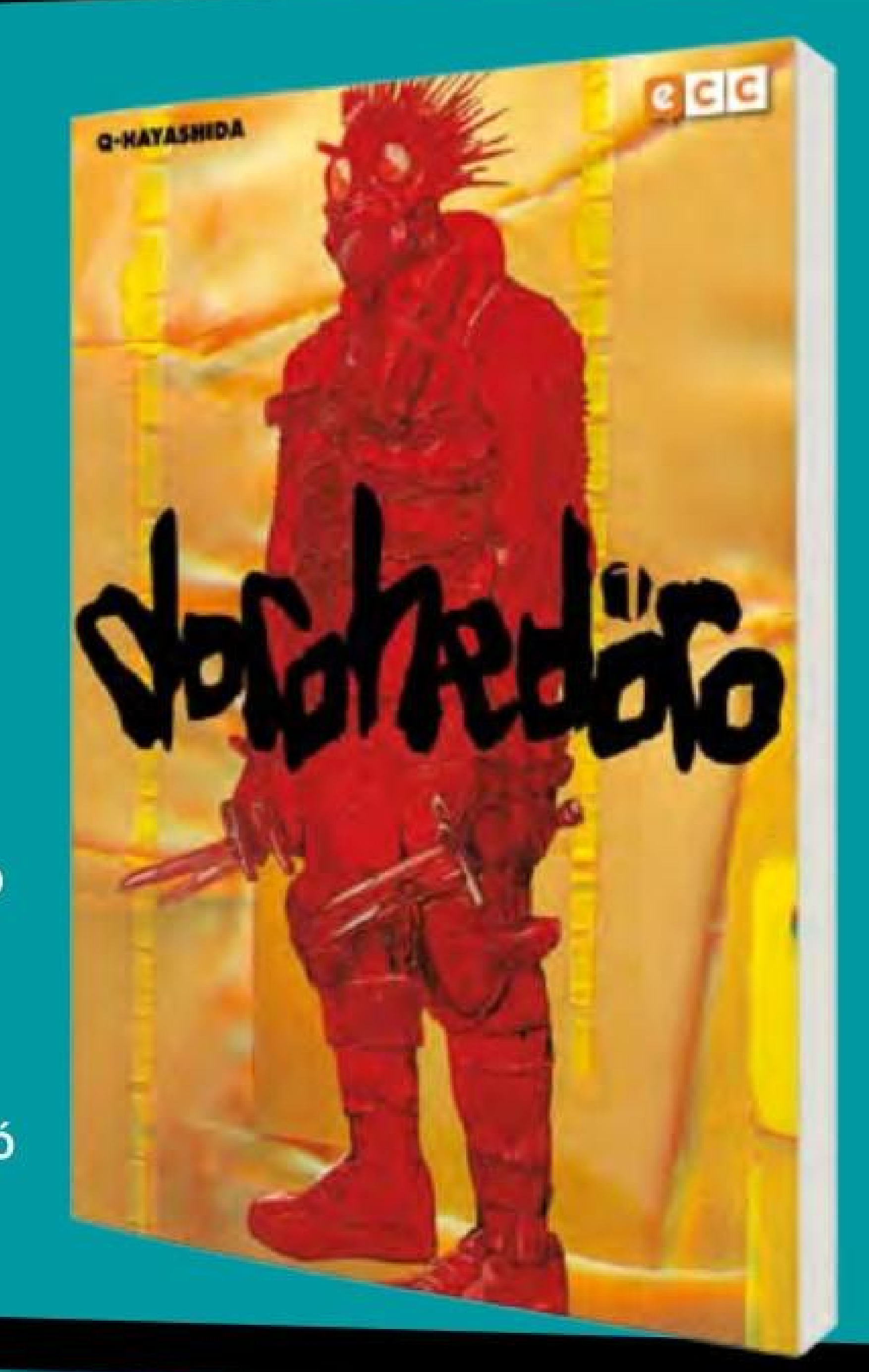
■ **A LA VENTA EN** *www.insertcoinclothing.com*

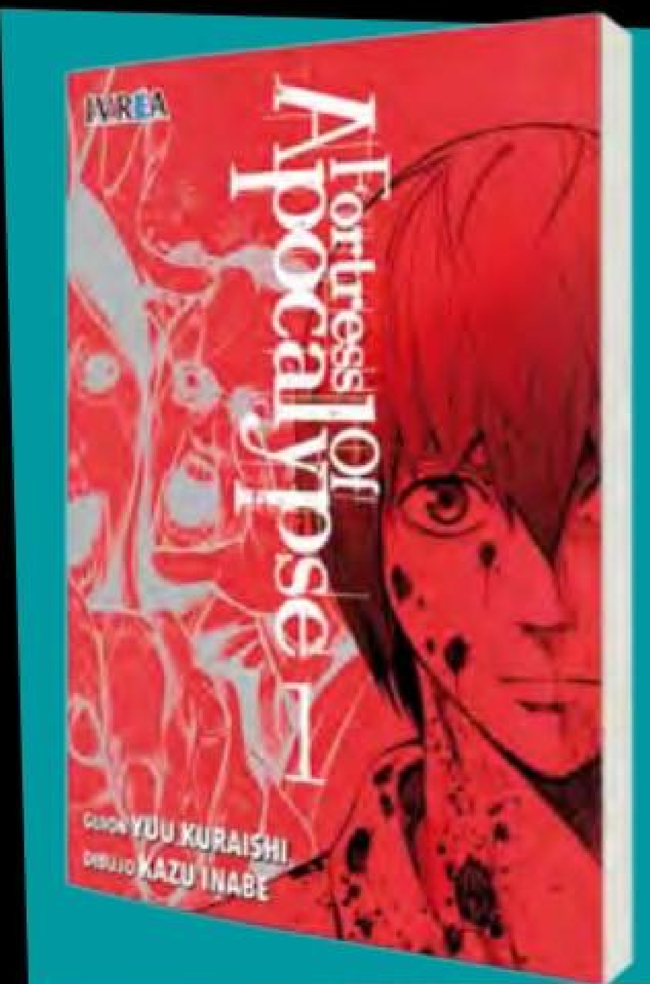
NOVEDADES DE MANGA Y ANIME

DOROHEDORO

■ **AUTOR** Q Hayashida ■ **EDITORIAL** ECC Cómics
■ **PRECIO** 9,95 € ■ **PÁGINAS** 170 ■ **FORMATO** Rústica

Publicado por la editorial Shogakukan desde 1999 en Japón, donde acumula ya veintiún tomos editados, "Dorohedoro" es una de las obras más populares de la mangaka Q Hayashida, la autora de "Maken X Another Jack". En ella, se nos cuentan las peripecias de Caiman, un tipo al que un hechicero le borró la memoria, aunque eso no fue lo peor: lo convirtió en una criatura con cuerpo de humano y cabeza de reptil. Acompañado de su amiga Nikaido, Caiman empezará a perseguir a todos los magos de The Hole, la ciudad donde transcurre la historia, en busca del tipo que le dejó en tan cuestionable estado.





FORTRESS OF APOCALYPSE

■ **AUTORES** Yuu Kuraishi y Kazu Inabe ■ **EDITORIAL** Ivrea
■ **PRECIO** 8 € ■ **PÁGINAS** 200 ■ **FORMATO** Cartoné

Ivrea lanzará, de manera bimestral, los diez tomos que componen "Apocalypse No Toride", la obra de Yuu Kuraishi (guión) y Kazu Inabe (dibujo) publicada originalmente por Kodansha entre 2011 y 2015. Es una sorprendente historia de zombis, protagonizada por un joven acusado injustamente de asesinato. Su estancia en el correccional coincidirá con una invasión de muertos vivientes. Presos y guardias tendrán que luchar juntos para sobrevivir.

INUYASHA

■ **AUTOR** Rumiko Takahashi ■ **EDITORIAL** Selecta Visión
■ **PRECIO** 60 € (BD), 36,99 € (DVD) ■ **FORMATO** Blu-Ray y DVD

Tras "Lamu/Lum" y "Ranma 1/2", Rumiko Takahashi volvió a triunfar en Japón con "InuYasha", la historia de Kagome, una colegiala que viaja al Japón feudal tras caer en un pozo mágico. Allí, conocerá a Inuyasha, un medio demonio con malas pulgas. Selecta Visión reúne los 33 primeros capítulos de la mítica serie de animación creada por el estudio Sunrise, tanto en DVD como en Blu-Ray (esta última, acompañada de un libreto de doce páginas).



EL ARTE DE "STAR WARS LOS ÚLTIMOS JEDI"

Este precioso tomo, con textos en castellano, recopila, a lo largo de 256 páginas, el proceso de creación de la última entrega de Star Wars: arte conceptual, bocetos de vestuario, storyboards, diseños de criaturas, prototipos que no llegaron a la pantalla de cine, entrevistas exclusivas con el equipo y muchísimo más.

■ **PRECIO** 40 € ■ **PUBLICADO POR** *Planeta Cómic*



SEGA ARCADE CLASSICS VOL. 1

La editorial Game Press trae a España, en una edición mejorada y traducida al castellano, el primer volumen que Hardcore Gaming 101 dedicó al legado recreativo de Sega. Entre sus páginas, encontrarás la información más completa y rigurosa, incluidos ports domésticos, sobre clásicos del calibre de *OutRun*, *After Burner*, las sagas *Shinobi*, *Golden Axe* y *Alex Kidd*, *Altered Beast*...

■ **PRECIO** 29,95 € ■ **PUBLICADO POR** *Game Press*



EN PANTALLA

Estrenos de cine y series para cuando aparque… tida

Amityville: el despertar

ESTRENO 26 de enero **GÉNERO** Terror / Suspense **DIRECTOR** Franck Khalfoun
PROTAGONISTAS Bella Thorne, Cameron Monaghan, Mckenna Grace, Jennifer Jason Leigh y Taylor Spreitler

Hay géneros que parecen condenados al "Día de la Marmota"... Por si tienes dudas, ésta es una película más de casa encantada, padre ausente, jovencita rebelde que se pasea en lencería sexy y fuerzas paranormales inexplicables con dudosas intenciones.
Ni siquiera una pedazo de actriz del calibre de Jennifer Jason Leigh consigue levantar un proyecto que se ha pasado dando tumbos desde 2012, cambiando de título hasta conseguir un estreno limitado en cines, en octubre de 2017 en Estados Unidos. A España llega todavía más tarde, aspirando a congregar al fiel y maltratado público asiduo al terror.

El reclamo publicitario es el caso Amityville, pero que nadie espere ni una secuela, ni un remake: hay alusiones directas a la cinta de 1979 titulada "Terror en Amityville" protagonizada por Margot Kidder y James Brolin que, ojo al dato, la protagonista utiliza, por mediación de sus amigos inadaptados, para documentarse acerca de los males que acechan en su nuevo hogar.

La dirección de Franck Khalfoun dista de ser perfecta, a pesar de haber rodado previamente un par de cintas minoritarias (producidas por Alexandre Aja) como "Parking" 2 o "Maniac" que tuvieron una acogida más cálida.

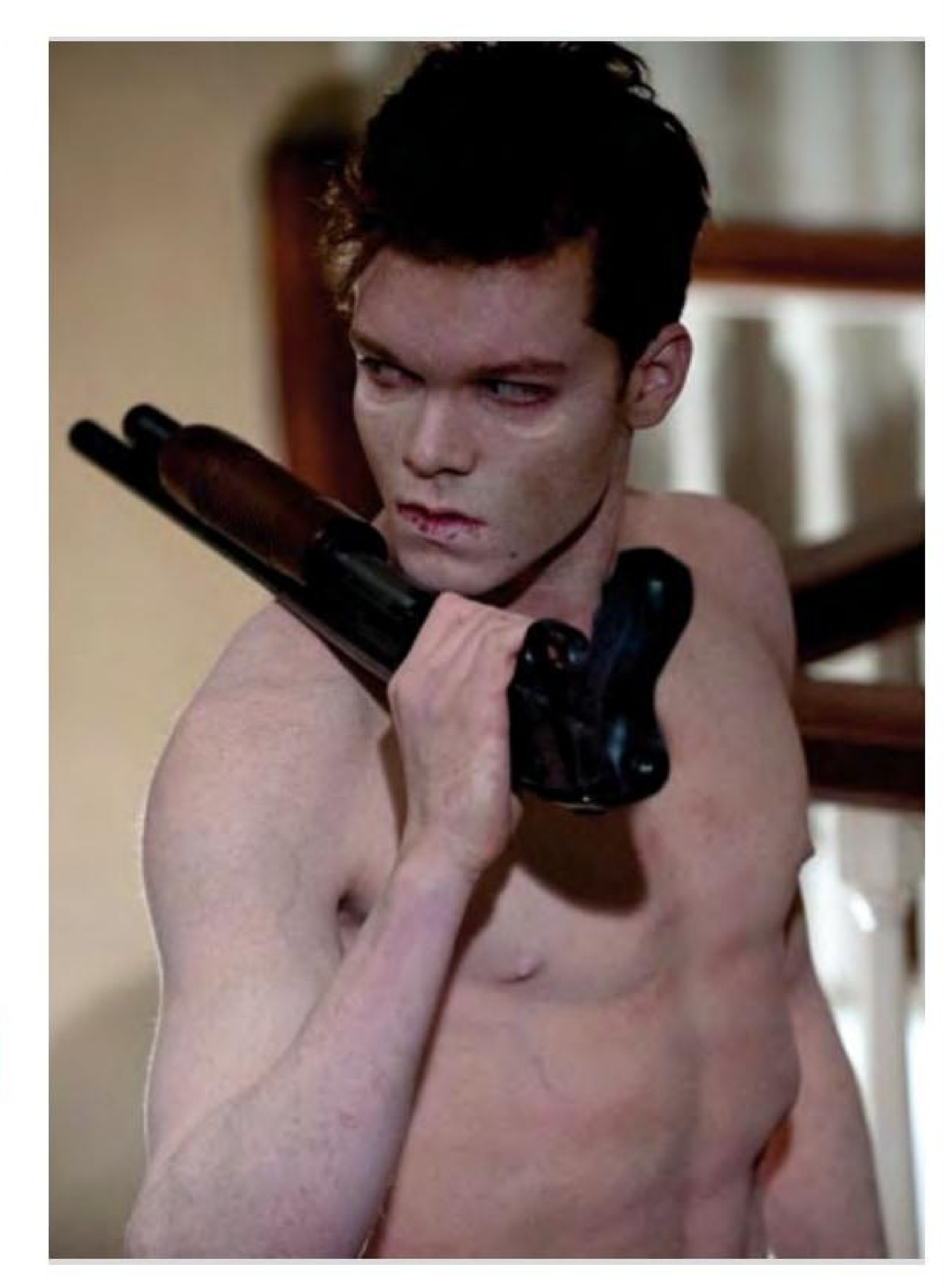
LO MEJOR

La fotografía de Steven Poster y el trabajo de la actriz Jennifer Jason Leigh son los dos valores más positivos de una película bastante limitada que, eso sí, da un par de buenos y efectivos sustos.

55

LO PEOR

El guión no tiene pies ni cabeza. No hablamos ya de que sea más o menos original: es que no hay por dónde cogerlo. Hacía tiempo que una cinta de 97 minutos escasos se hacía tan larga.



Por **Raquel Hernández Luján** @RaqHdez



Mazinger Z Infinity

ESTRENO 19 de enero **GÉNERO** Anime **DIRECTOR** Junji Shimizu **ESTUDIO** Toei Animation

¡Ataque de nostalgia! La nueva película de Mazinger Z llega en la conmemoración de los 45 años del manga. La historia, que en los años 70 revolucionó el género mecha con 92 episodios cargados de acción, adquiere una nueva dimensión. Cronológicamente, la trama se ambienta diez años después del último enfrentamiento entre Mazinger Z y el Doctor Infierno. Koji Kabuto es ahora un científico en el Laboratorio de energía Fotónica que dirige Sayaka. El profesor Yumi, su padre, es ahora el primer ministro de Japón.

La aparición en el Monte Fuji de una amenazadora estructura, y de una extraña forma de vida, dan paso a un nuevo enfrentamiento entre Mazinger Z y su archienemigo.

Los fans se van a encontrar en las salas con 95 trepidantes minutos, a lo largo de los cuales se aprecia una potente puesta al día en las técnicas de animación y en el apartado visual, mientras que el trasfondo sigue un tanto anquilosado. Eso sí, los engendros mecánicos y las luchas épicas al ritmo de la música original de la serie, no fallan.

LO MEJOR

Te permite volver a tu infancia. No sé si a día de hoy, con una oferta de entretenimiento tan rica y variada, el público joven sabrá valorar la película: los que peinamos canas, sí.

60

LO PEOR

Que no se haya actualizado en lo que a cuestiones sociales candentes se refiere: a veces es muy infantiloide y otras directamente machista, lo que hace que merme mucho su valoración final.





El pasajero (The Commuter)

ESTRENO 26 de enero **GÉNERO** Acción / Suspense **DIRECTOR** Jaume Colllet-Serra **PROTAGONISTAS** Liam Neeson, Patrick Wilson, Vera Farmiga, Sam Neill y Jonathan Banks

Liam Neeson y Collet-Serra vuelven a colaborar en una película de acción razonablemente satisfactoria, que se une a "Una noche para sobrevivir", "Non Stop" (Sin escalas) y "Sin identidad". El director ha conseguido encumbrar al actor en el rol de héroe cotidiano y maduro del entretenimiento palomitero y hay que decirlo claramente: funciona, por más que las carencias de la producción, la exageración y problemas narrativos básicos lastren en parte el disfrute.

Hay una gran honestidad y conocimiento del producto que se traen entre manos, de modo tal que se aprovechan todos los resortes del suspense, los espacios cerrados y hay incluso una visión muy particular de la crisis económica que afecta a las decisiones de nuestro protagonista. Así que sí, es una buena película de acción con un "algo más", que no se basa únicamente en el hecho de que esté bien rodada. Si el clímax acompañara...

LO MEJOR

El binomio Collet-Serra/Neeson funciona de maravilla: la película, como las anteriores que han rodado juntos, es eficiente y cumple con las expectativas sin problemas.

68

LO PEOR

En la parte final se aprecia el bajo presupuesto. Por otra parte, y a pesar de su solidez, hay poco espacio para la sorpresa, porque se percibe como una "Sin escalas" cambiando el avión por un tren.





Altered Carbon

■ ESTRENO 2 DE febrero ■ CANAL Netflix ■ WEB *https://www.netflix.com*

■ Es la serie más costosa producida en la historia de Netflix y está basada en la novela homónima escrita por Richard K. Morgan en 2002

Si estáis al tanto de los estrenos de Netflix recordaréis que recientemente la serie "Black Mirror", en su cuarta temporada, ha abordado un tema polémico: la posibilidad de transferir la conciencia humana a un dispositivo externo. Ya lo vimos en "San Junípero" y también en "Black Museum".

En "Altered Carbon", su nueva serie con toques cyberpunk, viajaremos hasta un futuro en el que esto es ya una realidad. En concreto nos situaremos en el año 2384, con una historia en la que se mezclan asesinatos, sexo, amor y traición.

La sociedad se ha transformado de forma radical gracias a esa nueva tecnología que permite que la conciencia puede ser digitalizada, de modo tal que los cuerpos humanos se pueden intercambiar y la muerte ya no es algo permanente.

"Altered Carbon" nos presenta a Takeshi Kovacs (Joel Kinnaman), un ex guerrero interestelar de élite de las Naciones Unidas que ha sido mantenido prisionero durante siglos y que es "descargado" en un futuro que siempre intentó detener.

Fue derrotado en un alzamiento contra el nuevo orden mundial y su mente fue condenada a prisión hasta que Laurens Bancroft, un millonario con una larga vida, le ofrece a Kovacs la oportunidad de volver a vivir.

Como intercambio, Kovacs debe resolver un asesinato... el del mismísimo Bancroft. Arrojado en Bay City (la ciudad anteriormente conocida como San Francisco), se verá obligado a adaptarse a una sociedad que ha mutado de forma imparable: ahora los avances tecnológicos han convertido la muerte algo sólo relativo a la materia física, que es reemplazable. ■





PLATAFORMAS DIGITALES



COUNTERPART

■ 22 ENERO ■ HBO

Si JK Simmons tiene dos papeles en una serie debe ser doblemente buena. En "Counterpart" se exploran temas como la identidad, la fe y el amor perdido, dejando en el aire la eterna pregunta: ¿qué pasaría si nuestras vidas hubieran sido diferentes?



BLACK LIGHTNING

■ 23 ENERO ■ NETFLIX

Nos presentará a Jefferson Pierce, director de una escuela en un barrio conflictivo de Nueva Orleans y superhéroe retirado que vuelve a la acción. Es una nueva serie inspirada en DC Comics que se desarrollará al margen de "Arrow" y "The Flash".



■ ESTRENO 22 de enero ■ CANAL HBO ■ WEB *www.hboespana.com*

Mosaic

La nueva serie de Steven Soderberg es poco convencional ya que puede consumirse de forma lineal o por medio de una aplicación que permite navegar por la historia al modo "vive tu propia aventura" (que al parecer no estará disponible en España, por desgracia). "Mosaic" sigue a Olivia Lake (Sharon Stone), una famosa escritora e ilustradora de libros infantiles que se encuentra con dos hombres: Joel (Garrett Hedlund), un aspirante a artista, y Eric (Frederick Weller), un pretendiente con dudosas intenciones. La trama principal se ambienta en un misterioso asesinato por resolver.



■ ESTRENO 22 de enero ■ CANAL TNT ■ WEB *www.canaltnt.es*

The Alienist

Ambientada la ciudad de Nueva York en el año 1896, nos contará la historia Laszlo Kreizler y John Moore: un psicólogo criminalista (también conocido como alienista) y un reportero del New York Times, que forman equipo para realizar una investigación en secreto, con el objetivo de encontrar a un brutal asesino. Se trata de la adaptación televisiva de la novela homónima del escritor Caleb Carr de 1994 que se desarrolla a lo largo de 10 episodios. En el reparto encontraremos a Daniel Brühl dando vida a Laszlo Kreizler, mientras que Luke Evans interpreta a John Moore. Junto a ellos estará Dakota Fanning como Sara Howard, la primera mujer contratada por el departamento de policía de la ciudad.

EL BLOG de cine y series



■ Por Raquel Hernández Luján
@RaqHdez



Sentir el cine: Así es el formato 4DX

Kinépolis ha inaugurado la primera sala de cine 4DX de España en la Ciudad de la Imagen: un innovador sistema que permite disfrutar del cine con los cinco sentidos, viviendo una experiencia completamente inmersiva. Todo aquello que sucede en la pantalla se puede sentir en la sala de cine, gracias a que las butacas están equipadas con un motor específico que permite movimientos extremadamente precisos y que controla la velocidad de los mismos en perfecta sincronía con la película. De esta manera los giros, los saltos, los temblores, el ruido, el agua y hasta 20 efectos distintos, permiten recrear toda una experiencia multisensorial. A esto hay que sumar la recreación de elementos atmosféricos de la propia sala, con grandes ventiladores en los laterales, chorros de aire comprimido en la parte frontal y máquinas de niebla bajo la pantalla, además de elementos de iluminación para los destellos. Entre las grandes ventajas está el hecho de vivir una experiencia realista. No marea, no produce vértigo y es asimilable a una atracción, que hace que el cine de entretenimiento se convierta en una experiencia aún más completa con sensaciones olfativas y táctiles. Desde aquí os recomendamos que no os lo perdáis: la experiencia 4DX es bastante divertida para cintas puntuales a las que se les pueda sacar partido. En cuanto al precio, las localidades más caras costarán 14,90 euros (3D) y se aplicarán los habituales descuentos y promociones. El formato 4DX está disponible ya para películas en 2D y 3D (para las que se requieren gafas) y, según nos han comunicado, todas las películas susceptibles de ser enriquecidas con estos efectos pasarán a formar parte del catálogo. No parece que vaya a faltar material: 105 películas fueron lanzadas en 4DX en 2016, incluyendo 59 blockbusters. ■



THE MARVELOUS MRS. MAISEL

■ 26 ENERO ■ AMAZON PRIME VIDEO

Cuenta la historia de Midge Maisel, una joven que decide iniciar, en los años 50, una carrera como humorista para ganarse la vida, criticando de paso ciertas actitudes de la sociedad de su época.



CHANNEL ZERO BUTCHER'S BLOCK

■ 8 FEBRERO ■ 3ª TEMPORADA ■ HBO

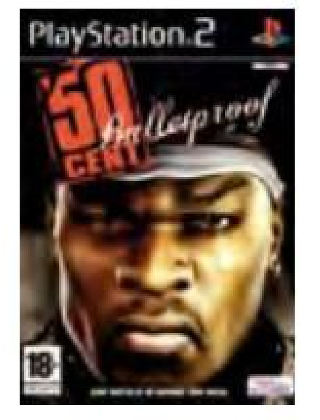
Su historia estará inspirada en un creepypasta conocido como "Search and Rescue Woods", aunque en esta ocasión no lo seguirán tan al pie de la letra como en las temporadas anteriores.

MIS TERRORES FAVORITOS

Los juegos que no olvidamos ... or buenos







- **PLATAFORMA** PS2, Xbox
- **GÉNERO** Acción
- **COMPAÑÍA** Vivendi Universal
- **AÑO** 2005



50 Cent: Bulletproof

DE-RAP-ANDO EN LA ACCIÓN

Por **Alberto Lloret** @AlbertoLloretPM



Entre los juegos con famosos involucrados, ha habido joyas, como *Tony Hawk's Pro Skater* o *Riddick's Chronicles*, pero no todos han corrido la misma suerte.

La participación del rapero 50 Cent en este shooter en tercera persona dejó una de cal y otra de arena. La parte positiva reside en la parcela audiovisual: ofrece una verdadera barbaridad de temas exclusivos, creados para el juego, versiones instrumentales, remixes o incluso videoclips, capaces de hacer las delicias de sus fans e incluso de figuras como la G-Unit, Dr. Dre o Eminem (todos bien recreados en el juego).

Pero, fuera de esa capa audiovisual, la jugabilidad resultó ser bastante mediocre. En una época en la que los mundos abiertos empezaban a ser lo más, *Bulletproof* apostó por una linealidad excesiva, que no habría sido del todo negativa de no ser por los fallos asociados: el sistema de apuntado era mejorable; la IA enemiga, regulera; y decisiones como el "respawn" de los enemigos, bastante injustas (no era raro encontrarse en una carrera para llegar al final de un nivel y que reapareciera uno justo detrás de nosotros para matarnos). A eso, hay que sumar la sensación de "déjà vu" que dejaba en todo momento, con ideas copiadas de multitud de títulos (ejecuciones, cámara lenta...). El segundo intento, *Blood in the Sand*, fue muy, muy superior. ■



¿POR QUÉ LO RECORDAMOS?

Me tocó cubrir el E3 de 2005, y allí tomé contacto con el juego. Recuerdo la matraca que nos dieron con la banda sonora, con el modelo de 50 Cent... con todo, menos con la jugabilidad. Lo poco que vimos era insulso... y eso fue lo que ofreció el juego final. Salvo que fueras fan de 50 Cent, había juegos de acción mejores.

PRÓXIMO NÚMERO a la venta el 23 de febrero

STAFF

REDACCIÓN
Directora **Sonia Herranz**
Redacción Rafael Aznar, Alberto Lloret, Gustavo Acero, Roberto R. Anderson, Sergio Martín, Bruno Sol, Francisco Javier Cabal, Raquel Hernández, J. C. Ramírez, Javier Gamboa, Ángel Lloret, Javier Gómez, David Alonso, Irene Rincón, Alejandro Alcolea.

MAQUETACIÓN
Jefa de Maquetación **Laura García Huertos**

CONTACTO REDACCIÓN
hobbyconsolas@axelspringer.es

EDITA
axel springer
AXEL SPRINGER ESPAÑA S.A.

EQUIPO DIRECTIVO EJECUTIVO
Director General **Manuel del Campo**
Directora Financiera y de Recursos Humanos **Úrsula Soto**
Director Comercial y Desarrollo de Ingresos **Javier Matallana**
Directora de Operaciones de Revistas **Virginia Cabezón**
Director de Desarrollo Digital y Tecnología **Miguel Castillo**

EQUIPO DE DIRECCIÓN
Directora de Área de Tecnología y Entretenimiento **Mila Lavín**
Director de Área de Motor **Gabriel Jiménez**
Directora de Marketing **Marina Roch**
Director de Arte **Abel Vaquero**
Director de Vídeo **Igoe Montes**

DEPARTAMENTO COMERCIAL
Subdirector Comercial **Daniel Gozlan**
Directora de Publicidad Entretenimiento **Noemí Rodríguez**
Equipo Comercial **Zdenka Prieto, Beatriz Azcona y Estel Peris**
Director Brand Content **Juan Carlos García**
Brand Content **Javier Abad y Susana Herreros**
Responsable de Operaciones **Jessica Jaime**

PRODUCCIÓN Ángel López

DISTRIBUCIÓN Y SUSCRIPCIONES Nuria Gallego

MARKETING
Social Media Manager **Nerea Nieto**
Marketing Assistant **Kevin Tuku**

SISTEMAS / IT
Director de Sistemas **José Ángel González**
Técnico de Sistemas **Juan Carlos Flores**

ADMINISTRACIÓN Y CONTABILIDAD
Jefa de Administración **Pilar Sanz**
Bancos y Proveedores **Cristina Nieto**

SERVICIOS GENERALES Marga Nájera

DIRECCIONES Y CONTACTO
AXEL SPRINGER ESPAÑA S.A.
C/ Santiago de Compostela 94, 2ª planta
28035, Madrid. +34 915 140 600

CONTACTO PUBLICIDAD
publicidadaxel@axelspringer.es

CONTACTO SUSCRIPCIONES
902 540 777
suscripciones@axelspringer.es

CONTACTO MARKETING
marketing@axelspringer.es

DISTRIBUCIÓN EN ESPAÑA, HISPANOAMÉRICA Y PORTUGAL SGEL. 916 576 900

TRANSPORTE Boyaca. 917 478 800

IMPRIME ROTOCOBRHI. 918 031 676
Printed in Spain. Depósito Legal M-36689-1992

Revista miembro de ARI
Auditada por AIMC



SUSCRÍBETE A HOBBY CONSOLAS

12 números de Hobby Consolas (Edición en papel + edición digital)

+ Y de regalo Headset Raiden de INDECA



Puedes suscribirte por cualquiera de estos canales:
En **ozio.axelspringer.es/hobbyconsolas**
Por teléfono en el **902 540 777** Por email: **suscripcion@axelspringer.es**

Cada suscriptor tendrá acceso gratuito a la edición digital de Hobby Consolas en Kiosko y Mas.
Accesible desde PC, smartphones y tablets, con sistemas Windows 8, iOS y Android

Oferta sujeta a disponibilidad de stock. Los artículos de regalo pueden agotarse durante la vigencia de esta publicidad. Si así fuera, nos pondríamos en contacto contigo para cambiar la elección de oferta.
En cumplimiento de la normativa legal vigente en materia de protección de datos personales, te informamos de que tus datos formarán parte de un fichero propiedad de Axel Springer España S.A. con objeto de gestionar tu suscripción y ofrecerte, mediante el envío de comunicaciones comerciales, productos o servicios de nuestra propia empresa. Para ejercer los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición, deberás dirigirte por escrito a Axel Springer España S.A. en la dirección C/ Santiago de Compostela 94, 28035, Madrid.
No se aceptan suscripciones fuera del territorio español. Promoción válida hasta publicación de oferta sustitutiva. Axel Springer España se reserva el derecho a modificar esta oferta sin previo aviso.


TODO LABERINTO
TIENE SU FIN
WCKD
EL CORREDOR DEL LABERINTO
LA
CURA MORTAL
TWENTIETH CENTURY FOX GOTHAM GROUP / TEMPLE HILL / ODDBALL ENTERTAINMENT WES BALL "MAZE RUNNER: THE DEATH CURE" DYLAN O'BRIEN KAYA SCODELARIO THOMAS BRODIE-SANGSTER NATHALIE EMMANUEL GIANCARLO ESPOSITO AIDAN GILLEN WALTON GOGGINS KI HONG LEE
BARRY PEPPER WILL POULTER y PATRICIA CLARKSON JOHN PAESANO SANJA MILKOVIĆ HAYS DAN ZIMMERMAN PAUL HARB DANIEL T. DORRANCE GYULA PADOS T.S. NOWLIN LINDSAY WILLIAMS EDWARD GAMARRA LORENZO DI BONAVENTURA DANIEL M. STILLMAN
ELLEN GOLDSMITH-VEIN WYCK GODFREY MARTY BOWEN JOE HARTWICK, JR. WES BALL LEE STOLLMAN JAMES DASHNER T.S. NOWLIN WES BALL
DOLBY ATMOS
26 DE ENERO EN CINES
WWW.ELCORREDORDELLABERINTOLACURAMORTAL.ES
#CORREDORLABERINTO
© 2017 TWENTIETH CENTURY FOX. TODOS LOS DERECHOS RESERVADOS.
PROPIEDAD DE FOX. ÚNICAMENTE PARA USO PROMOCIONAL. QUEDA ESTRICTAMENTE PROHIBIDA LA VENTA, COPIA O DUPLICACIÓN DE ESTE MATERIAL.
20th CENTURY FOX

SUMARIO

Si en tiempos pasados nos parecía suficiente el hecho de completar un juego de principio a fin para darlo por finalizado, gracias a la aparición de los **logros / trofeos** no sólo se han visto aumentadas las horas de duración de los juegos sino que muchos de ellos nos ofrecen **"retos extra"** para poner a pruebas nuestras habilidades. Completar los logros de un juego se ha convertido es un obsesión para algunos. Para ayudaros en la tarea, ahora listamos algunos de los logros / trofeos más complicados, los que requieren realizar una tarea concreta y los temidos "ahora o nunca" vividos (o sufridos, según quien) durante el año pasado.

Call of Duty: WWII



Su espectacular **modo campaña** ofrece una gran cantidad de retos y coleccionables por recoger. El mapa Zombis, "El último Reich", cuenta con dos Easter Eggs que no hemos incluido, pero que son de los mejores retos, tanto en solitario como en cooperativos de este año. ¡Ve a por ellos!

PROTECTOR

15G / BRONCE

Salva a 5 aliados lanzando lejos una granada enemiga activada.
En la misión Operación Cobra. Avanza hasta llegar a la segunda planta del primer edificio. Antes de empezar a disparar a los enemigos que están en el patio inferior, júntate con tu pelotón y espera a que el enemigo lance una granada para devolverla.

LOS HAY CON SUERTE

10G / BRONCE

Atraviesa el rompeolas en menos de dos minutos sin recibir disparos de ametralladora.
En la misión Día D. Deberás cruzar la zona de la playa sin sufrir daño de la ametralladora enemiga y en menos de dos minutos.
Nada más tomar el control del personaje ve hacia el tanque que está a la izquierda. En esta posición verás a Pierson y si le sigues recorrerás una ruta perfecta, llena de objetos tras los que protegerte del fuego enemigo.

FUEGO ANTIAÉREO

20G / BRONCE

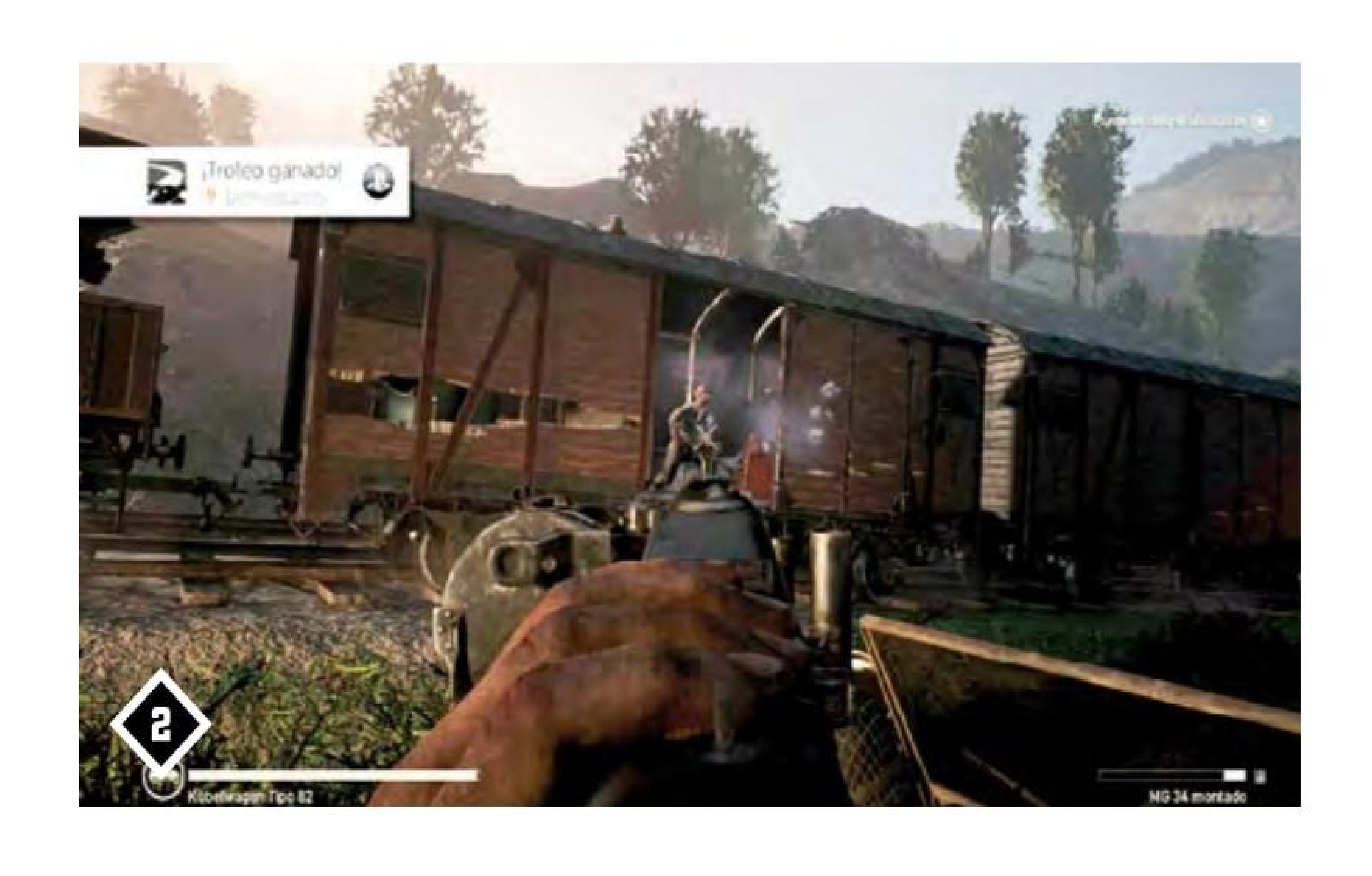
Protege tus tanques derribando todos los aviones en Operación Cobra.
En la misión Operación Cobra. Avanza hasta que tengas que usar un antiaéreo para derribar a los 20 aviones enemigos. Tres por la derecha, tres por el centro, dos por la izquierda, dos por la izquierda, tres por el medio, dos por la derecha, dos por la izquierda, dos por la izquierda y uno por el centro.

TIRADOR

25G / BRONCE

Cubre a Zussman desde la iglesia sin fallar un tiro en Fortaleza.
En la misión Fortaleza. Desde el campanario de la iglesia tendrás que cubrir a tu compañero Zussman con un rifle de francotirador. Aguanta la respiración cuando vayas a disparar para asegurar el disparo. ❶







DOMINGUERO

15G / BRONCE

Completa el segmento de conducción de DOE sin golpear ningún obstáculo.
En la misión DOE. A lo largo de la misión llegarás a un punto en el que montarás en un jeep para perseguir a un tren. Tendrás que conducir sin chocarte con ningún obstáculo (fardos de heno, rocas, arboles, paredes…) hasta que tomes el control de la ametralladora del vehículo. ❷

NOCHE DE PAZ

20G / BRONCE

Atraviesa el patio sin que te detecten en Liberación.
En la misión Liberación. Avanza hasta que tu objetivo sea colocar dos bombas y complétalo sin que el enemigo te detecte. Comienza por avanzar por el saliente y acaba con el guardia que patrulla el balcón, entra en el edificio y avanza hasta el pasillo donde debes colocar la primera bomba.
En esta zona verás una puerta cerrada por la que debes avanzar para llegar hasta otro saliente. Avanza hasta el final y, si la zona está tranquila, sube por las maderas para llegar a una zona en la que hay otro guardia. Desde esta posición tendrás una visión completa del patio que debes cruzar para llegar a la puerta donde colocarás la segunda bomba.

VAQUERO A REACCIÓN

15G / BRONCE

Rescata a tus aliados con el Sherman con tu blindaje por encima del 80% en Daño colateral.
En la misión Daño colateral. Al poco de comenzar la misión tendrás que controlar un tanque de camino hacia la posición en la que está el resto del pelotón.
Durante el trayecto aparecerán enemigos en algunas posiciones y tendrás que acabar rápido con ellos, antes de que usen sus lanzacohetes. La posición siempre es la misma, si llegan a alcanzarte carga el punto de control y prepárate para disparar a la zona en cuestión.
A mitad del trayecto llegarás a una zona en la que tendrás que destruir tres tanques enemigos, primero uno y luego dos a la vez. Tendrás que moverte rápido para rodearles y disparar un proyectil en la zona lateral y en la parte trasera. Cualquier otro punto del tanque está blindado y no causarás daño al impactar. ❸

INCERTIDUMBRE BÉLICA

10G / BRONCE

Escabúllete entre los dientes de dragón sin que te detecten en Carnicería.
En la misión Carnicería. Avanza por la misión hasta que un fuego de artillería enemigo te separe de tu grupo y te encuentres solo en una sección del bosque.
Avanza por el lado derecho y salta a la zona inferior, al poco de avanzar aparecerá un pastor alemán que irá directo a tu posición. Este perro no cuenta para el logro / trofeo.
Desde esta posición ve hacia la derecha y ocúltate tras un árbol mientras esperas a que pa-

se la patrulla enemiga. Sigue avanzando hacia la derecha y en la siguiente sección apuñala a los dos enemigos que patrullan la zona exterior para avanzar sin peligro. Al llegar al otro extremo verás un búnker del que sale uno de tus compañeros. Entra en el búnker y avanza por él sin miedo.

¡FUEGO DE CONTENCIÓN!

10G / BRONCE

Logra escoltar al ingeniero de la carga de poste hasta el fortín en Colina 493.
En la misión Colina 493. Según avances llegarás a una colina en la que tendrás que ir dándole órdenes de avance a uno de tus aliados. En esta posición hay un enemigo haciendo uso de una ametralladora para detener el avanza de tu pelotón. El objetivo es disparar a la ametralladora junto a tus compañeros y, cuando deje de disparar, dar la orden al ingeniero. Durante el ascenso aparecerá un pequeño grupo de soldados por la parte central al que debes eliminar. ◆4

PILOTO

20G / BRONCE

Protege a los bombarderos derribando tú mismo 12 aviones enemigos en Batalla de las Ardenas.
En la misión Batalla de las Ardenas. En esta misión llegarás a un punto en el que tomarás el control de un avión y tendrás que derribar al menos 12 aviones enemigos de un total de 20 que llegarán en dos tandas. Debes pilotar lo más rápido que puedas y disparar de forma certera o tus compañeros derribarán demasiados y no podrás conseguirlo.

INFILTRADO

20G / BRONCE

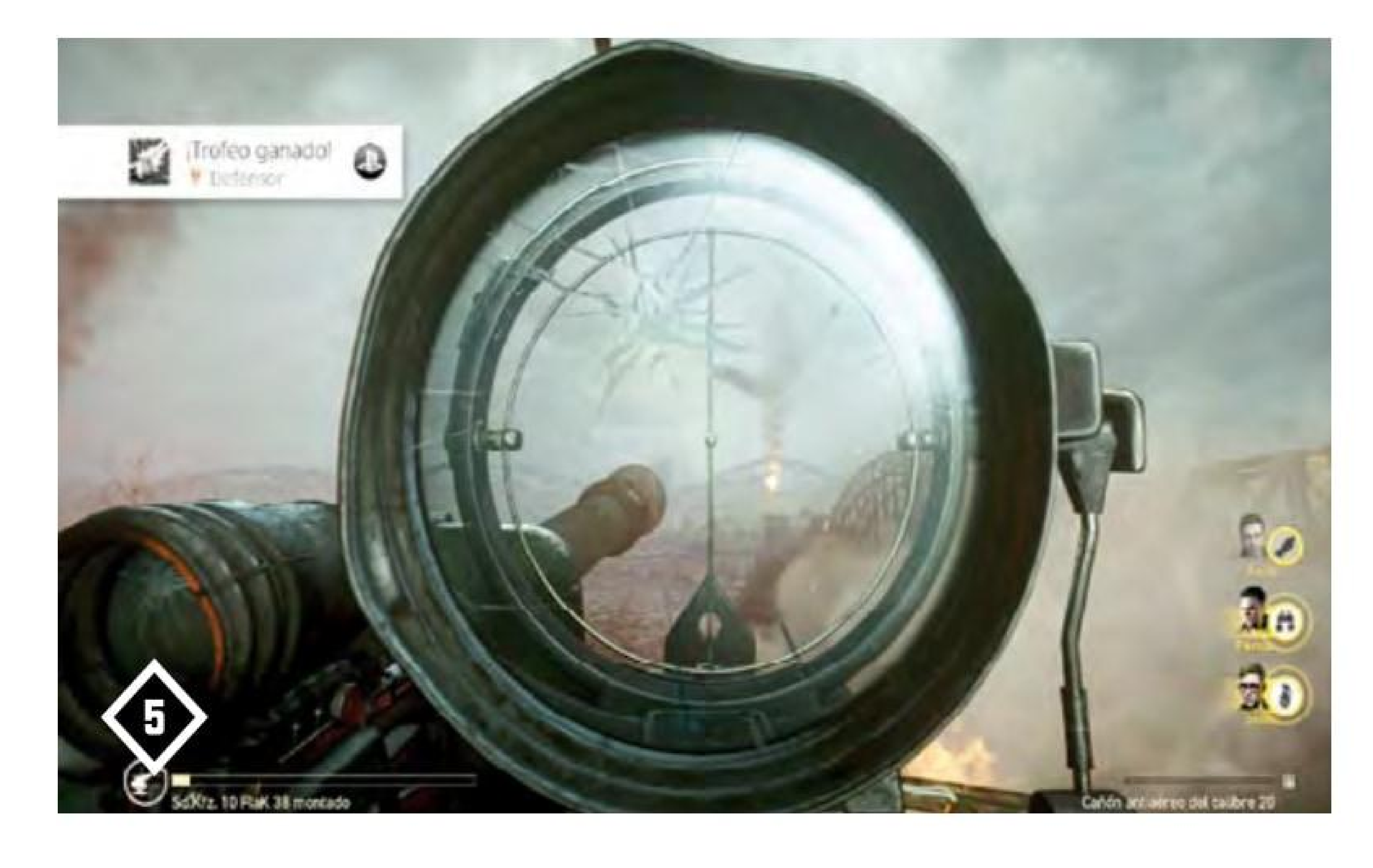
Llega al puesto del francotirador sin que te detecten en Emboscada.
En la misión Emboscada. Avanza en la misión hasta que llegues al bosque que rodea la base enemiga.
Desde esta posición rodea la zona por el lado derecho hasta encontrar una valla metálica con un agujero por el que debes entrar. Entra en el búnker que tienes a tu derecha, espera a que los tres enemigos se alineen y usa la pistola con silenciador para acabar con ellos. De nuevo, ve hacia la derecha y salta a la zona inferior. Apuñala al enemigo por la espalda y espera a que llegue tu compañero para que apuñale al otro. Al poco de avanzar aparecerá otro soldado más tras las cajas que están a la izquierda. Finalmente vuelve al lado derecho y espera a que el enemigo que patrulla la torre del francotirador se aleje para pasar y sube por la escalerilla de mano.

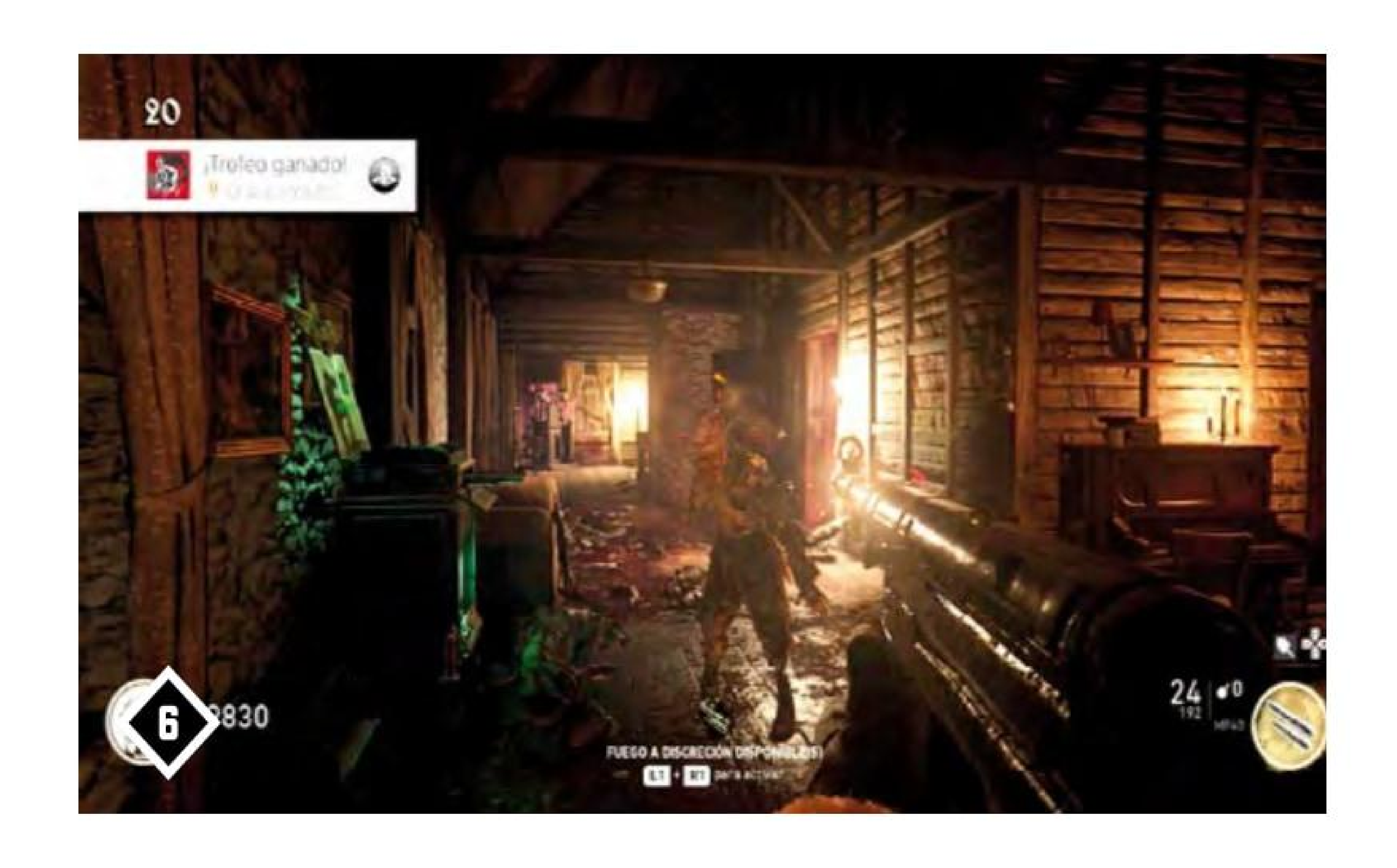
DEFENSOR

20G / BRONCE

Protege al convoy abatiendo todos los aviones en El Rin.
En la misión El Rin. Avanza por la misión hasta llegar a un punto en el que tendrás que usar un antiaéreo para derribar a los 25 aviones enemigos. Tres por el medio, cinco por la izquierda, cuatro por la derecha, cuatro por el medio, cuatro por el medio, tres por el medio y dos por la izquierda. ◆5









OLLA A PRESIÓN

10G / BRONCE

Sobrevive hasta la oleada 20 en Prólogo.
Asegúrate de que juegas en el Prólogo del modo Zombis desde el modo online o no contará.
Compra el arma de la pared y dispara a los diez farolillos que están repartidos por el mapa. Uno fuera de la ventana de la cocina, cuatro en la planta baja, uno fuera de la ventana que está junto a la escalera, cuatro en la planta superior. Al disparar a los farolillos se abrirá una habitación en la que encontrarás la caja misteriosa. Gasta los puntos en ella hasta conseguir un arma potente y también los Muñecos sorpresa. 6

NIEBLA ROJA

10G / BRONCE

Consigue 10 bajas de una única explosión de Bombardero en El último Reich.
Juega en el mapa zombis El último Reich y cuando veas a un enemigo Bombardero dispara a su cabeza secundaria para que deje caer la bombona que lleva en la espalda.
Ya solo tendrás que reunir un grupo de al menos 10 zombis alrededor de la bombona y hacerla explotar.

¡AL ATAQUE!

10G / BRONCE

Acaba con 10 zombis en El último Reich con una carga del Wüstling.
Juega en el mapa zombis El último Reich y cuando veas a un enemigo Wüstling forma una fila de al menos 10 zombis en línea recta. Cuando dispares al Wüstling realizará una carga en línea recta hacia tu posición y durante ella tendrá que arrollar a los zombis.

ACECHANDO

10G / BRONCE

Encuentra y dispara al doctor Straub en El último Reich.
Juega en el mapa zombis El último Reich y revisa todas las ventanas, huecos o accesos que verás en las paredes hasta que de forma aleatoria aparezca el doctor Straub y dispárale.

ENTERRADOR

10G / BRONCE

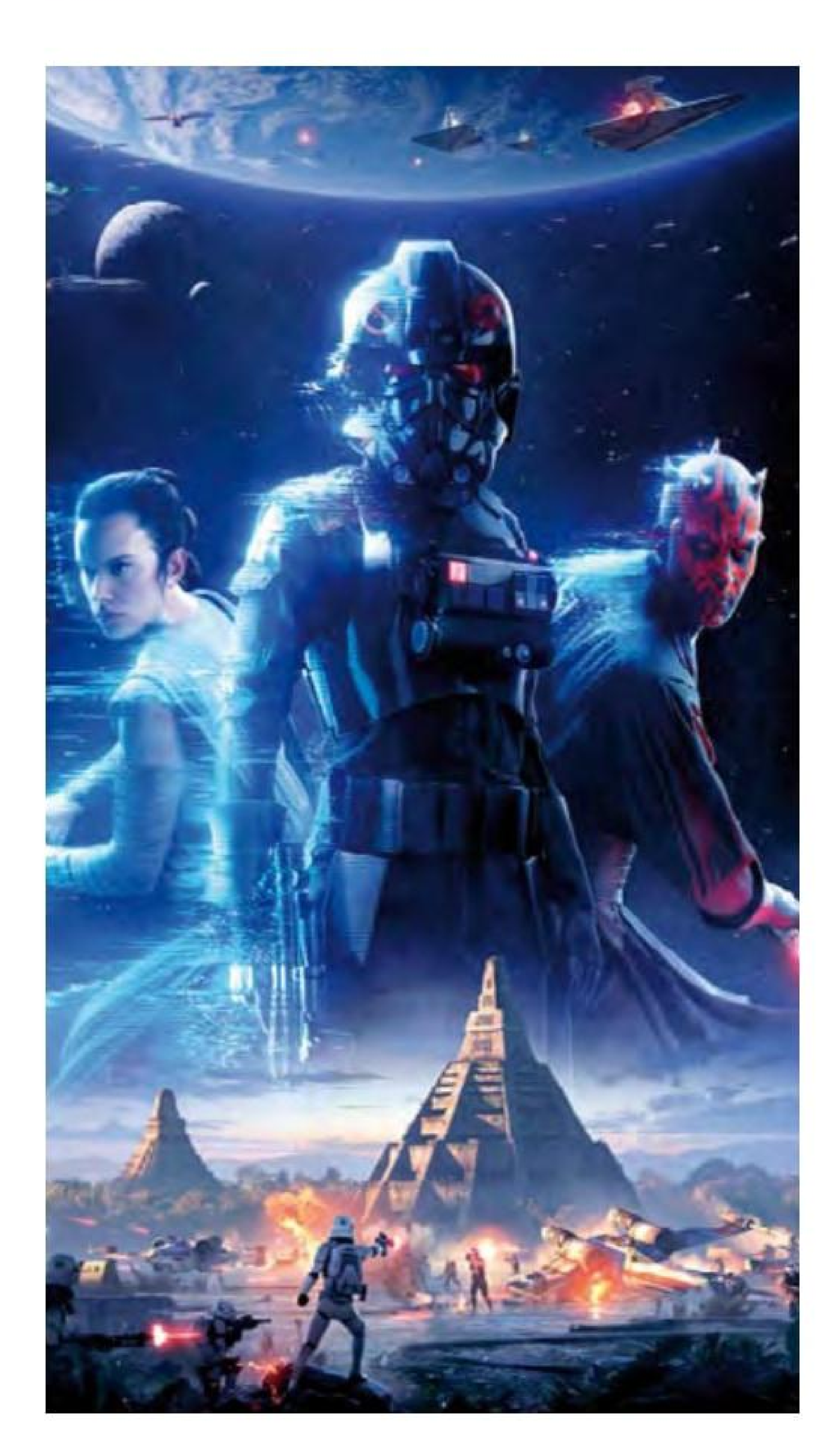
Acaba con el Bombardero usando la pala en El último Reich.
Juega en el mapa zombis El último Reich con un personaje que tenga la habilidad de Camuflaje. Cuando vayas a abrir la puerta que lleva hacia el Túnel de la salina activa la habilidad y acaba con cualquiera de los Bombarderos que hay en la zona a base de palazos.

NUDILLOS BLANCOS

15G / BRONCE

Sobrevive a tres plagas en El último Reich sin recibir disparos en una sola partida.
Juega en el mapa zombis El último Reich con un personaje que tenga la habilidad de Camuflaje. Cuando lleguen las rondas 5, 10 y 15 se iniciarán una ronda de plaga y tendrás que completar las tres sin recibir ni un solo golpe. Al comenzar la ronda corre para que se acumulen algunos enemigos y usa la habilidad para volverte invisible. 7

Star Wars Battlefront II



Aún con todo el revuelo que se formó a finales de año con el tema de los "Loot box", hay que reconocer que tanto la campaña como el modo multijugador de Star Wars II está haciendo disfrutar a los más geek.

FUERZAS OSCURAS

30G / PLATA

En la campaña, usa el droide para electrocutar a 3 enemigos a la vez.

En la misión Limpieza. Avanza hasta llegar al punto en el que se inicia el tutorial sobre disparar a los paneles de las puertas para cerrarlas. En vez de disparar al panel espera a que bajen los enemigos por la escalera del fondo y cuando veas que al menos 3 de ellos están lo bastante cerca el uno del otro usa al droide para electrocutarlos.

EQUILIBRIO

30G / PLATA

En la campaña, elimina a 5 enemigos a la vez usando el Bombardeo.

En la misión Batalla de Endor. Tras completar el objetivo en la zona inicial, avanza hasta un búnker custodiado por unos enemigos. Cuando entres en el búnker verás el arma Bombardero (una especie de Lanzagranadas). Avanza por el bosque y en la siguiente sección verás un grupo de enemigos al que debes disparar con el arma. 1



ALA-X VERSUS CAZA TIE

30G / PLATA

En la campaña, destruye 8 cazas estelares en el cielo de Jakku.

En la misión La batalla de Jakku. Nada más comenzar pilotarás un Ala-X y deberás derribar a 8 caza TIE. Un par de disparos serán suficientes para hacerlos caer.

MAESTRO DEL ENGAÑO

30G / PLATA

En la campaña, elimina a un explorador con un ataque cuerpo a cuerpo con Iden.

En la misión La tormenta. En la tercera zona con enemigos verás a un soldado imperial que lleva un rifle francotirador. Espera tras una cobertura hasta que se quede quieto junto a la barandilla de la zona central y realiza un ataque cuerpo a cuerpo por la espalda sin que te hayan detectado.

Wolfenstein 2 The New Colossus



Nos espera el logro de completar el juego en una determinada dificultad más difícil de 2017. Tanto, que el croata Aldo Slavic inició una recogida de firmas en Change.org pidiendo a Bethesda que cambiará la dificultad ¡Mein Leben!

¡MEIN LEBEN!

30G / BRONCE

Termina el juego en dificultad "¡Mein Leben!".
Tras completar el juego se desbloqueará la dificultad ¡Mein Leben! Aquí solo tendrás una vida, no se puede guardar partida, no hay puntos de control y los enemigos causan mucho más daño. ¡Hay que saberse el juego de memoria!

KUNG FÜHRER

10G / BRONCE

Mata a Hitler durante la audición aerostática.
En la misión de Venus. Durante la misión tendrás que interpretar una escena ante el mismísimo Hitler, en vez de hacerlo acércate a él y dale una patada.

SOY LO BASTANTE MÁQUINA

25G / BRONCE

Supera la sección del Panzerhund sin matar a nadie en dificultad "¡Que vengan!" o superior.
En la misión de Nueva Orleans. Avanza hasta que tengas que hablar con un hombre que está en un balcón. Antes de hacerlo, guarda la partida y cambia la dificultad a ¡Que vengan! Tras hablar con él comenzará la zona que debes superar sin matar a nadie hasta que entres por un agujero de las alcantarillas. Aprovecha el Panzerhund al máximo y cuando le quede poca vida baja de él y recorre el resto de la zona corriendo.

TULLIDO PERO CAPAZ

5G / BRONCE

Realiza un derribo desde la silla de ruedas.
En una parte del prólogo irás en una silla de ruedas. Acércate a cualquier enemigo cuerpo a cuerpo para derribarlo.

RETRO

10G / BRONCE

Juega a Wolfstone 3D.
Ve a la zona del comedor del Martillo de Eva y sube a la segunda planta. Aquí verás una máquina arcade en la que podrás jugar a este minijuego.

PRUEBA TU PROPIA MEDICINA

20G / BRONCE

Destruye un Zerstörer con un Übergewehr.
En la misión Ausmerzer. Antes de subir por el ascensor que te lleva a la cubierta superior de la nave recoge el arma Übergewehr que verás en el suelo. En la cubierta lucharás contra varias oleadas de enemigos, siendo el último un Zerstörer. Usa el arma que recogiste abajo y úsala para destrozar al robot.

South Park Retaguardia en peligro



Basado en la Saga de Superhéroes que hemos visto en la propia serie, ofrece horas de momentos desternillantes. Pese a que tiene un logro / trofeo que requiere completar el juego en la dificultad más alta, el resto se pueden conseguir tras completar la historia principal.

ORGÍA DE PODER

15G / BRONCE

Usa todos los poderes definitivos de los aliados, salvo el de Mapache, una vez en la partida.

Espera a completar la historia para tener a todos los personajes y ponlos uno a uno en tu grupo para ir usando su poder definitivo. Para poder usarlo solo tendrás que esperar a que el medidor se rellene durante el combate a base de luchar.

PARAR, ECHARSE AL SUELO Y RODAR

15G / BRONCE

Gana un combate matando a todos a la vez con el tempedo Pausa antes de reanudar el tiempo.

Inicia un combate contra cualquier enemigo y daña a todos hasta dejarlos con la menor cantidad de vida posible. Cuando te toque jugar con el protagonista, usa el tempedo Pausa y ataca a todos los enemigos para rematarlos antes de que el tiempo vuelva a la normalidad. 1



LA EXPERIENCIA DE TOKEN

85G / ORO

Crea un personaje negro y completa el juego en dificultad magistral.

Cuando inicies una partida tendrás que elegir el tono de piel del protagonista. Esta selección indica la dificultad que tendrá el juego, cuanto más blanco sea el personaje más fácil será y cuando más negro más difícil. La dificultad magistral es la más alta del juego, la única diferencia respecto a las otras dificultades es la cantidad de daño que realizas y recibes. 2

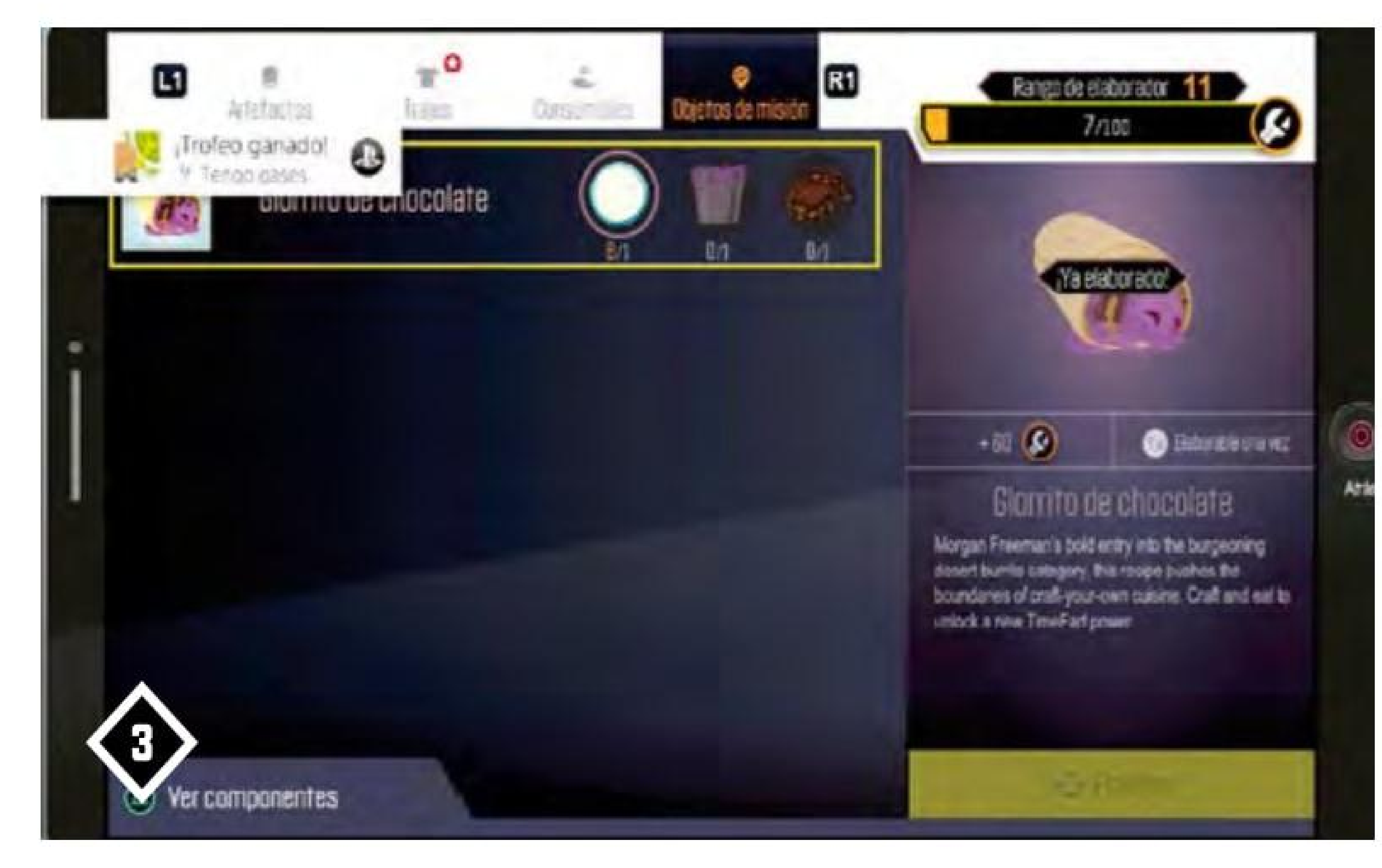
TENGO GASES

30G / PLATA

Desbloquea todos los tempedos de combate.

Primero completa el juego para conseguir de forma automática todos los tempedos menos uno. Para conseguir el último tendrás que realizar los siguientes pasos:





• Ve a la tienda de tacos y compra la Receta de glorritos de chocolate y un Pan de tortilla.
• Ve a la casa de Cartman y habla con su madre para realizar su misión secundaria para conseguir los Brownies con relleno doble de la Señora Cartman.
• Ve al bar de vinos y sube al tejado, empuja el aparato de aire acondicionado que verás al fondo y recoge el Cigüeñal del exprimidor de las granjas de gloria pasa.
• Ve a la Granja Hillvale y activa la máquina que verás a la izquierda para conseguir un Cubo de zumo de gloria pasa.
• Finalmente entra en el menú de Elaborar en tu teléfono, ve al apartado de Objetos de misión y crea el Glorrito de chocolate. ◆3

MILLION DOLLAR CUESCO

30G / PLATA

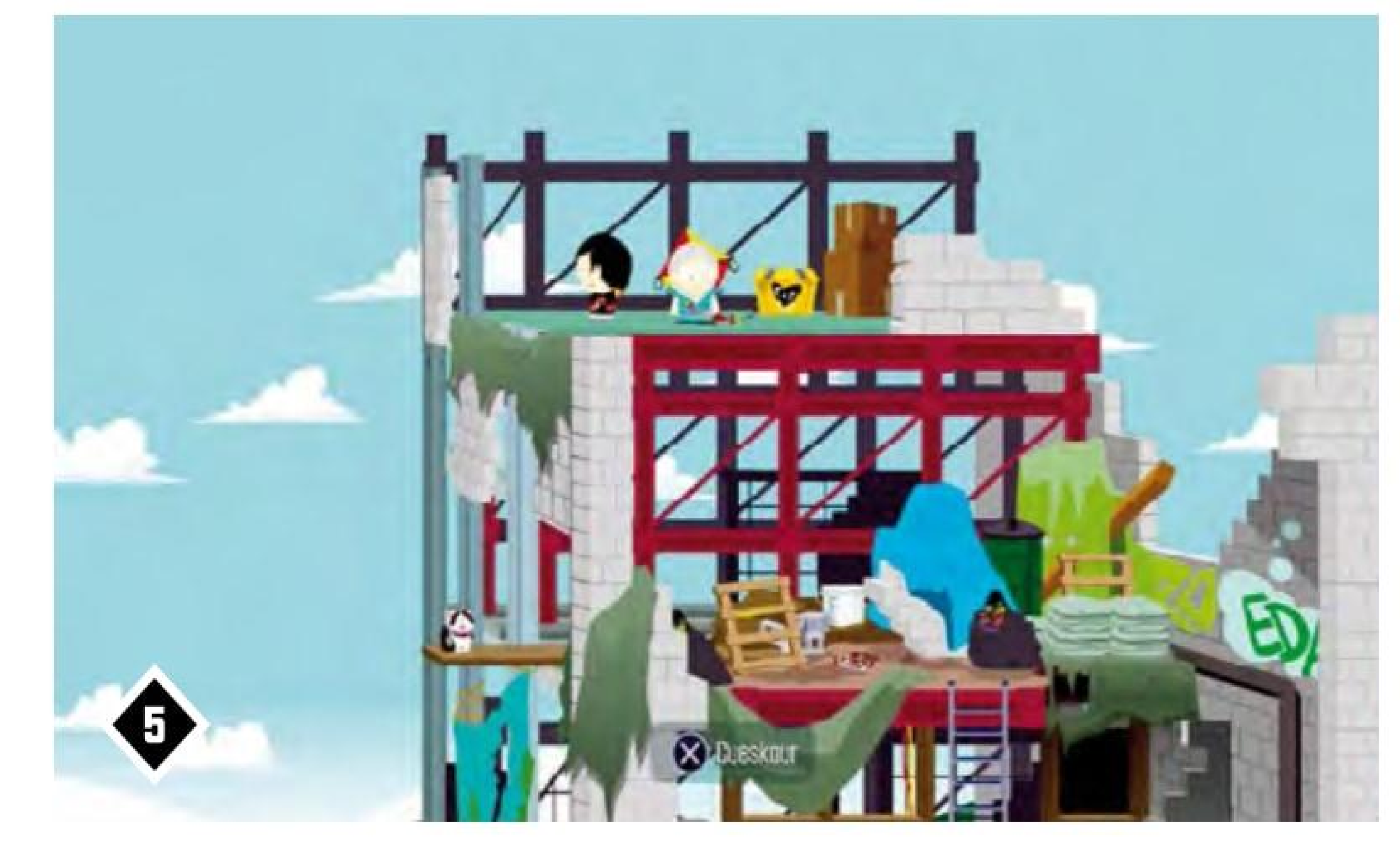
Pelea con Morgan Freeman y derrótalo.
Para conseguirlo tendrás que hacer que tu personaje sea blanco. En caso de que hayas jugado una partida con un personaje negro podrás cambiarlo en cualquier momento, pero asegúrate de guardar un backup antes de hacer el cambio. Para pelear contra Morgan Freeman tendrás que ir a la tienda de tacos y pegarle un puñetazo. Este es el jefe secreto del juego y por lo tanto el combate más difícil de superar. La clave para conseguirlo es formar un grupo con los personajes Pasorraudo, Mosquito y Escort. Usa habilidades que hagan daño cada turno y asegúrate de que el personaje principal tiene la habilidad especial Don de la naturaleza para curar y revivir a tus compañeros. ◆4

APARCA LA PARCA

30G / PLATA

Mantén con vida en un combate a un aliado que reciba el doble de daño de su salud máxima.
Para conseguirlo forma un grupo con Craig y el resto de personajes que tengan habilidades de curar. Inicia un combate con cualquier tipo de enemigo y deja vivo solo a uno de ellos, de tal forma que centre sus ataques en Craig. Deja que pasen los turnos y ve curando a Craig hasta que le hayas curado el doble de su vida máxima.









LOBO DE LOS NEGOCIOS

15G / BRONCE

Alcanza el mayor valor económico de tu hoja de personaje.
Para conseguirlo tendrás que ir al banco de la ciudad y hablar con el hombre que está en la mesa del fondo para participar en el minijuego de inversiones. El objetivo es conseguir el mayor valor económico al caer en las casillas que dan dinero sin repetir casillas.
Es un minijuego aleatorio por lo que será cuestión de suerte que lo consigas en más o menos intentos. No te preocupes por el dinero, porque no usará el de tu cartera.

VIENTO DIVINO

15G / BRONCE

Haz Cueskour para llegar a los lofts de lo alto de SoDoSoPa y volver a bajar.
Ve a la zona SoDoSoPa que está en la parte este de la ciudad y entra por el hueco de la verja de madera para a la zona en la que está el campamento de indigentes. Aquí verás un edificio en construcción por el que tendrás que escalar a base de usar la habilidad Cueskour. 5

ALTERACIÓN LETAL

30G / PLATA

Usa Alteración para que un enemigo afectado pierda su turno y muera al final del mismo.
Inicia un combate contra cualquier tipo de enemigo. Ataca a algún enemigo y déjale con la vida suficiente para que algún tipo de estado alterado pueda acabar con él. Cuando llegue su turno usa Alteración para que el turno del enemigo pase y espera a que muera por el daño de los efectos alterados.

BUSCADOR DE AMIGOS

30G / PLATA

Consigue y desbloquea todas las invocaciones.
Primero completa el juego para conseguir de forma automática las principales invocaciones. Una vez completada la historia solo tendrás que conseguir las siguientes invocaciones:
• Ned y Jimbo: habla con Jimbo en la tienda de armas de la zona noroeste de la ciudad y completa su misión secundaria.
• Gerald pescador: entra en la casa de Kenny, ve a su cuarto y entra en el armario para encontrar un Vial de pesca. Sal y ve hacia la izquierda para ver un punto en el que debes usar el Cueskour para llegar hasta un tejado en el que está Gerald y entrégale el vial. 6

CÚRRATELO

15G / BRONCE

Recoge todo el botín del campamento de indigentes de SoDoSoPa.
Ve a la zona SoDoSoPa que está en la parte este de la ciudad y entra por el hueco de la verja de madera a la zona del campamento de indigentes. Sitúate junto al banderín y recoge todas las monedas plateadas que veas por el suelo. Revisa los elementos en los que aparece el símbolo del cofre cuando te acercas a ellos. 7

LA TIERRA MEDIA SOMBRAS DE GUERRA



Aunque su dificultad general no es muy elevada tiene varios logros / trofeos de ahora o nunca y alcanzar el 100% puede llevarnos entre 40 y 50 horas.

EL QUE AVISA NO ES TRAIDOR

20G / BRONCE

Envía una amenaza de muerte y mata al objetivo.
Para conseguirlo, domina a un gusano cualquiera y elige la opción amenaza de muerte. Elige un objetivo que tenga un nivel cercano al tuyo para que no te cueste demasiado derrotarle.

LA MUERTE NO ES EL FIN

10G / BRONCE

Resucita a un capitán adepto.
Primero tendrás que desbloquear la habilidad Levantas muertos y su mejora Lealtad inmortal. No estarán disponibles hasta que no hayas completado el tercer acto de la historia y superes los combates en los pozos de Minas Morgul. Cuando la tengas, ve al menú de tu ejército y resucita a algún capitán. En caso de no tener ninguno puedes pedir que cualquiera sea tu guardaespaldas y matarlo tú mismo.

ENTRE ESPÍAS ANDA EL JUEGO

20G / BRONCE

Convierte en espías a todos los guardaespaldas de un caudillo (mínimo dos) y luego enfréntate a él.
Accede al menú del ejército y pon el cursor sobre el caudillo para comprobar si aparecen al menos dos líneas que van hacia otros enemigos. Estas líneas indican quienes son sus guardaespaldas.
Ve a la posición de los guardaespaldas y domínalos para que se unan a tu ejército. Cuando reclutes a ambos aparecerá una misión de traición que deberás completar.

NINGÚN ORCO SE QUEDA ATRÁS

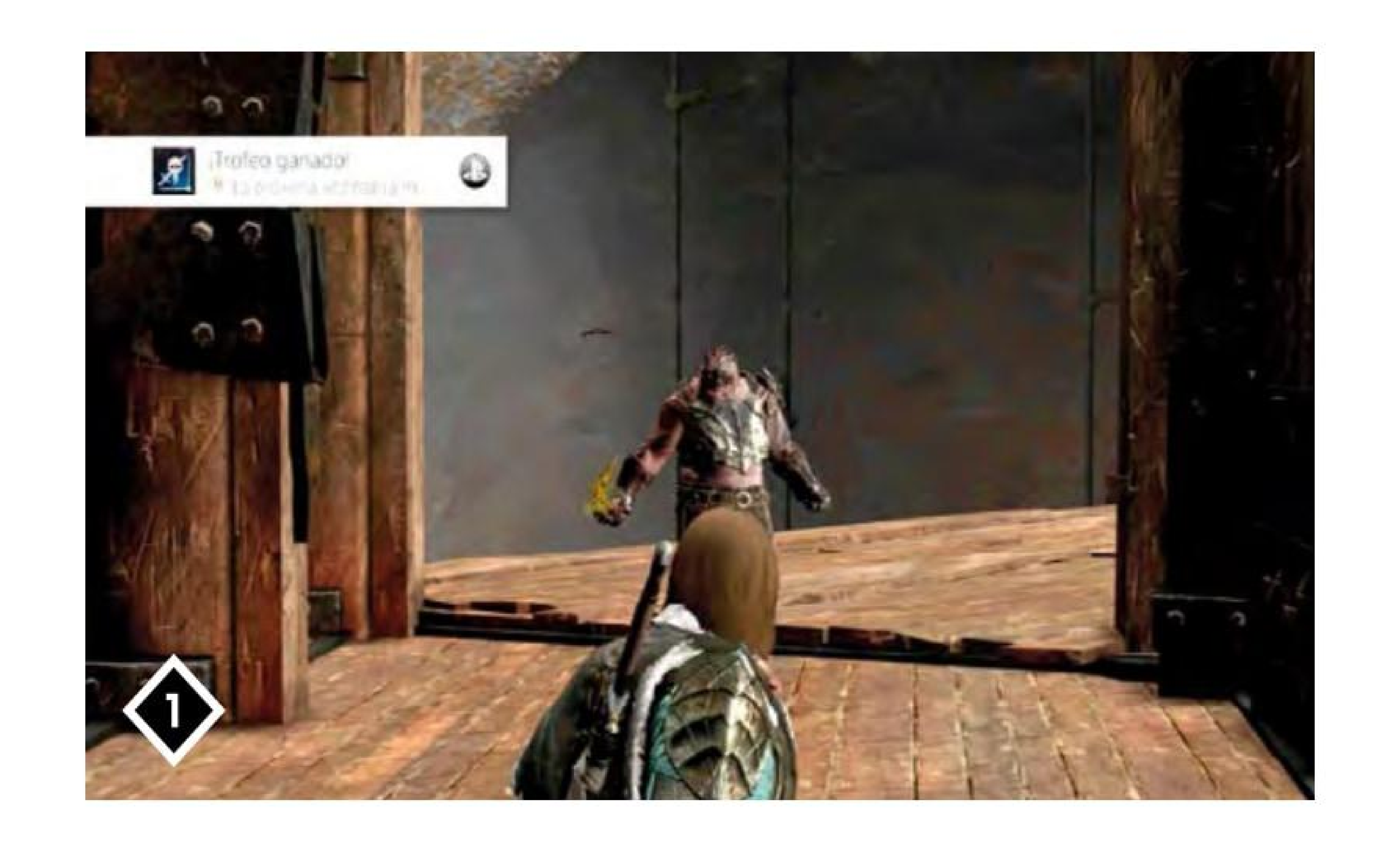
10G / BRONCE

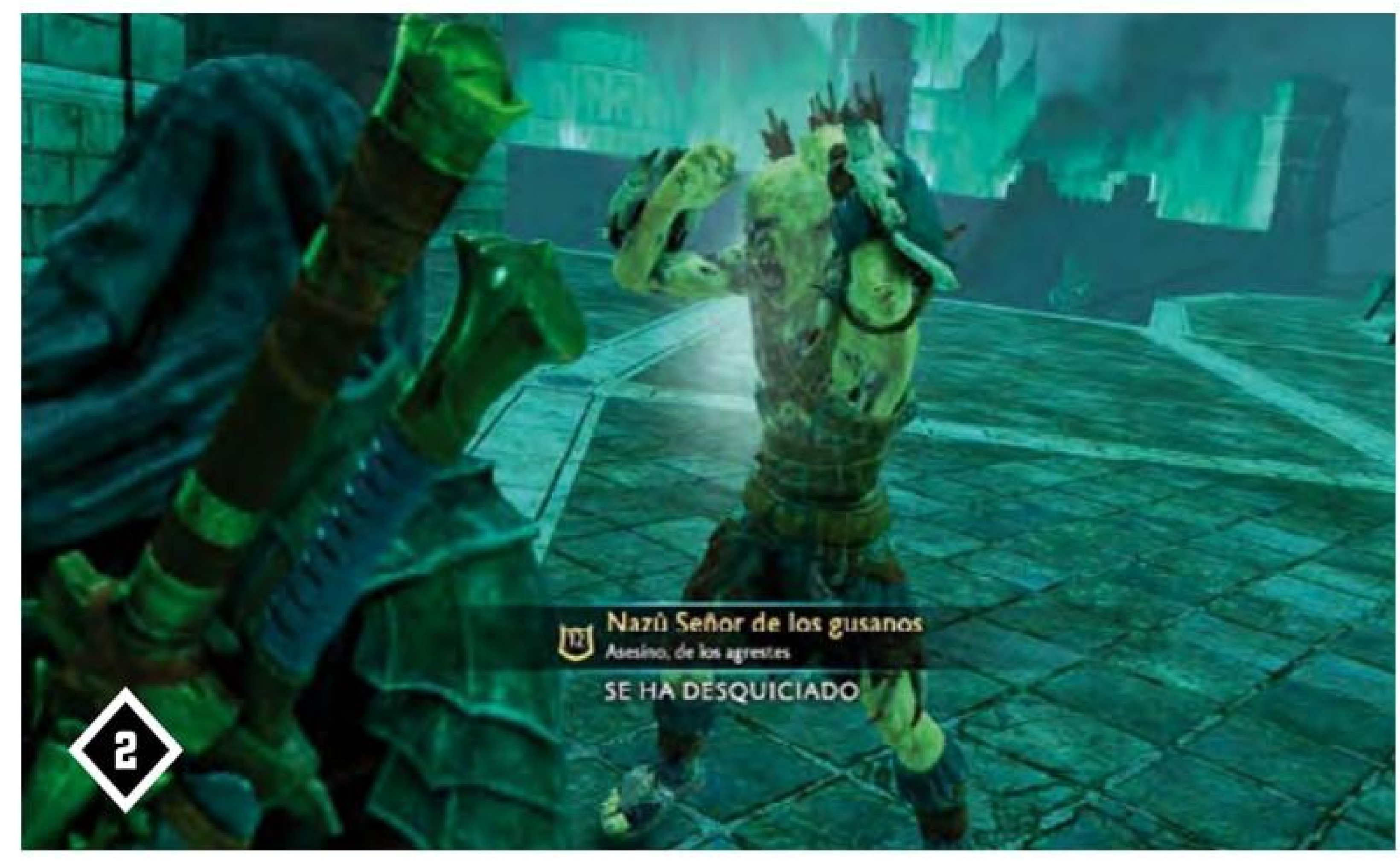
Rescata a un adepto capturado.
El primer paso será reclutar al menos a la mitad de capitanes de una región, preferiblemente a los de menos nivel. Cuando los tengas sube a un Haedir y avanza el tiempo hasta que uno de tus capitanes sea capturado por el enemigo. Aparecerá un aviso de misión de rescate que debes completar antes de que acabe el tiempo.

LA PRÓXIMA VEZ HABRÁ MÁS SUERTE

15G / BRONCE

Encuentra a un enemigo o adepto que haya engañado a la muerte.
Tendrás que ir matando a todos los capitanes enemigos que veas en una región. De forma aleatoria, uno de estos capitanes volverá a aparecer y tendrás que volver a luchar contra él.





TODO VALE

30G / BRONCE

Avergüenza a un asesino hasta desquiciarlo.
Avanza en la historia hasta desbloquear la habilidad Amenaza de muerte y su mejora Peor que la muerte. Luego, busca a un capitán que bajo su nombre aparezca la palabra "asesino". Deberás dominarlo y elegir la opción de avergonzarlo. Esta habilidad tiene cierta probabilidad de que consigas desquiciarlo de una sola vez. En caso de que no ocurra tendrás que volver a ir en su búsqueda y seguir avergonzándole. ❷

DESDE DENTRO

15G / BRONCE

Inicia una conquista usando a todos los caudillos como espías.
Haz que tus capitanes rellenen los huecos de los caudillos de una región. En caso de que los caudillos estén vivos, deberás acabar con ellos primero. Cuando hayas rellenado todo los huecos de caudillos inicia la conquista del fuerte.

EL PODER DE DOS

10G / BRONCE

Envía a un adepto a ayudar a otro en una misión Némesis.
Domina a algunos capitanes y avanza el tiempo en un Haedir hasta que aparezca una misión de Némesis. Entra en el menú de ejército y localiza al capitán que está en esa misión y elige a otro para que le ayude.

SIN PIEDAD

15G / BRONCE

Envía a un adepto a matar a otro en una pelea en el pozo.
Domina a dos capitanes en un mismo reino. Entra en el menú del ejército y elige a uno para que vaya al pozo, después elige a otro para que se le enfrente.

AGUAFIESTAS

10G / BRONCE

Envía a un destructor a una misión de revancha.
Tendrás que dominar capitanes hasta que alguno sea de la clase destructor (aparecerá indicado bajo su nombre). Ahora deja que cualquier líder orco acabe contigo para que se inicie una misión de revancha. Entra en el menú de ejército y elige al destructor para que acabe con tu asesino.

SI NO PUEDES CON TU ENEMIGO…

20G / BRONCE

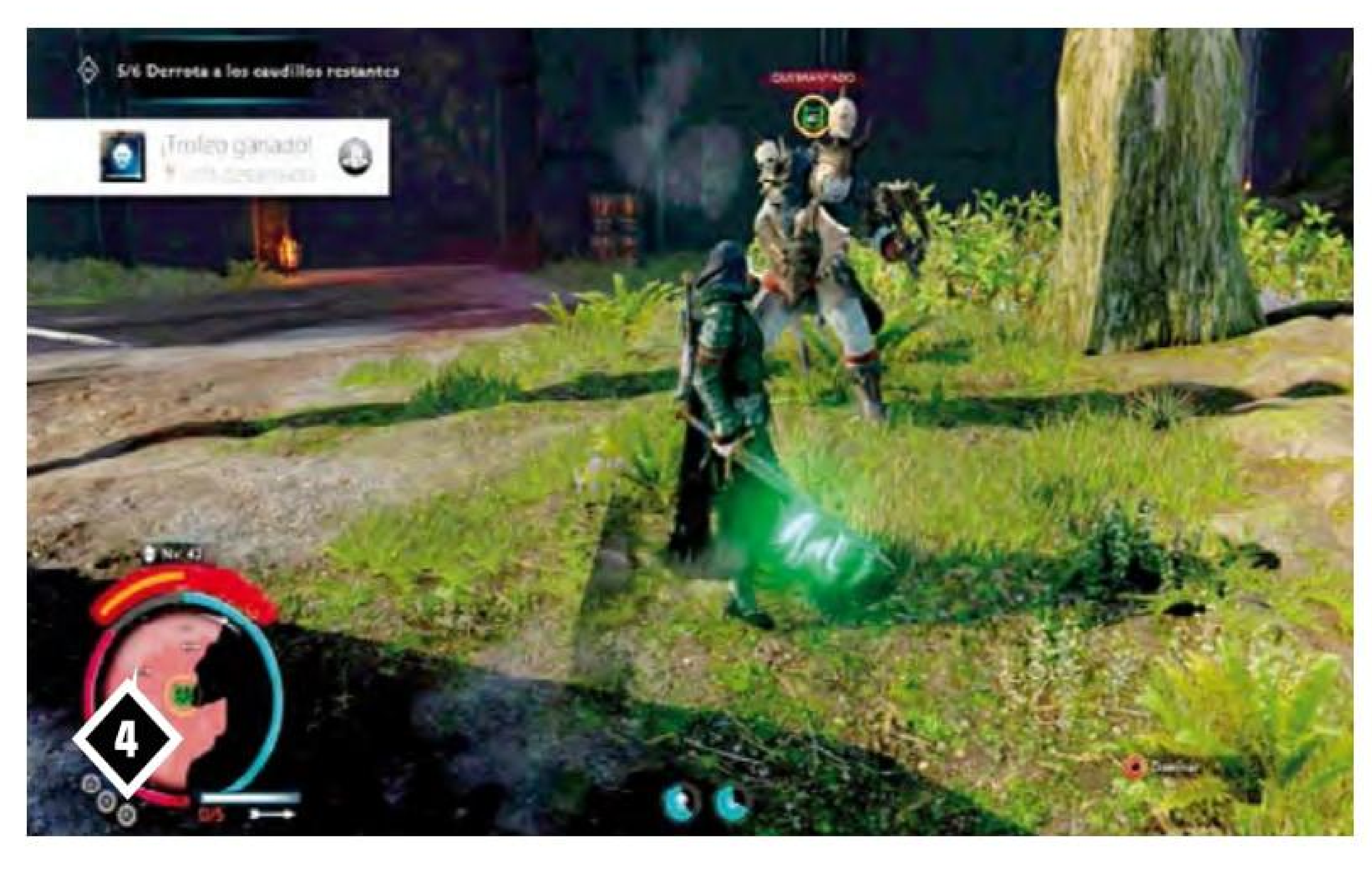
Domina a un orco después de que te haya matado tres o más veces.
Localiza a un líder orco del menor nivel posible y deja que te mate tres veces. Luego, vuelve a enfrentarte a él y domínale. Si activas la dificultad Nemesis te derrotará más fácilmente.

SE BUSCA

15G / BRONCE

Recluta a un adepto de cada clase avanzada.
Domina a cualquier gusano para conseguir información de algún orco líder enemigo. Bajo el nombre del orco verás si es de algún tipo de clase avanzada. Hay 10 clases y no existe forma de saber cuáles dominaste por lo que es recomendable que las vaya apuntando.





AL PASO, AL TROTE Y AL GALOPE

15G / BRONCE

Móntate en cada tipo de bestia normal y poco común.

Tendrás que montarte en siete bestias. Puedes invocar cuatro tú mismo con las habilidades que conseguirás durante el juego. Las tres poco comunes son las siguientes:

• Graug verde: solo aparece en la región Núrneon. Realiza viajes rápidos entre las tres torres de Haedir y en cada viaje mira alrededor para comprobar si hay dos Graug peleando entre ellos. Si tienes suerte uno será este Graug poco común.

• Graug azul: solo aparece en la región Gorgoroth. Desde la torre de Haedir de más al sur ve hacia el norte hasta llegar a un desfiladero en el que hay un río de lava. Si no aparece, vuelve a la torre, avanza el tiempo y repite el viaje.

• Graug rojo: solo aparece en la región Seregost. Ve a la torre de Haedir que está más al oeste y mira hacia abajo desde lo alto. Si no aparece, avanza el tiempo y vuelve a buscar.

MOVILIDAD VERTICAL

15G / BRONCE

Ayuda a un soldado a convertirse en señor.

Avanza hasta controlar un fuerte. Luego, deja que acabe contigo un orco que no tenga rango, juega la misión de revancha para dominarle y finalmente abre el menú de ejército y sitúale como señor del fuerte.

FAMILIA DE SANGRE FRÍA

15G / BRONCE

Haz que un capitán mate a su hermano de sangre.

Domina a los gusanos para conseguir información de los orcos líderes y saber si hay hermanos. Domina a un hermano y haz que vaya a atacar al otro para que aparezca una misión.

NÉMESIS

15G / BRONCE

Encuentra al mismo orco tres veces en misiones Némesis sin matarlo.

Ve al menú de misión y elige cualquiera de tipo Némesis. Ve al punto de encuentro y deja que acaben contigo. Tras la primera muerte repite la misma misión dos veces más.

EL ENCANTADOR DE BESTIAS

15G / BRONCE

Usa carnadas para atraer a cada tipo de bestia.

Tienes que alimentar a 5 bestias: Caragors, Graugs, Dragones, Ghuls y Arañas. Ve a cualquier región, menos a las Minas Morgul, y abre el mapa para localizar los campamentos de las bestias. Allí verás alimentos o presas a las que debes disparar con el arco para que se alimenten con ellas. ❸

JEFE DESALMADO

10G / BRONCE

Golpea a un adepto hasta que haya tenido suficiente.

Domina a cualquier orco líder y conviértelo en guardaespaldas o elige a cualquiera de los que ya tengas dominados. Invoca al guardaespaldas y golpéale con la espada hasta que vuelva a ser hostil. ❹

Dishonored La muerte del forastero



Esta entrega de *Dishonored* se puede completar al 100% en apenas 5-7 horas. Aun así mantiene la esencia de la saga, con la posibilidad de completar cada misión de varias formas. Tiene logros / trofeos que requieren acciones concretas, pero una vez completado el modo historia podrás repetir cualquier misión. Además cuenta con 8 coleccionables.

RIZOS DE ORO

30G / BRONCE

Roba el audiógrafo de la galería sin desactivar el suelo de la caja de caudales.
En la segunda misión. Avanza hasta la casa donde está el objetivo principal. En la segunda planta verás una puerta doble que da acceso a una sala con el suelo electrificado. Antes de entrar, lanza un proyectil a la vitrina de enfrente para romper el cristal. Usa Desplazar para ir hasta la vitrina donde encontrarás el audiógrafo.

RUISEÑOR

30G / BRONCE

Usa Semblanza para imitar a Shan Yun y cantar ante el micrófono.
En la segunda misión. Ve a la casa en la que está el objetivo principal. Cuando vayas a por él, usa Semblanza para quitarle la cara. Ve a la sala que está junto a su despacho y canta en el micrófono de la caja fuerte.

AS DE LAS SUBASTAS

30G / BRONCE

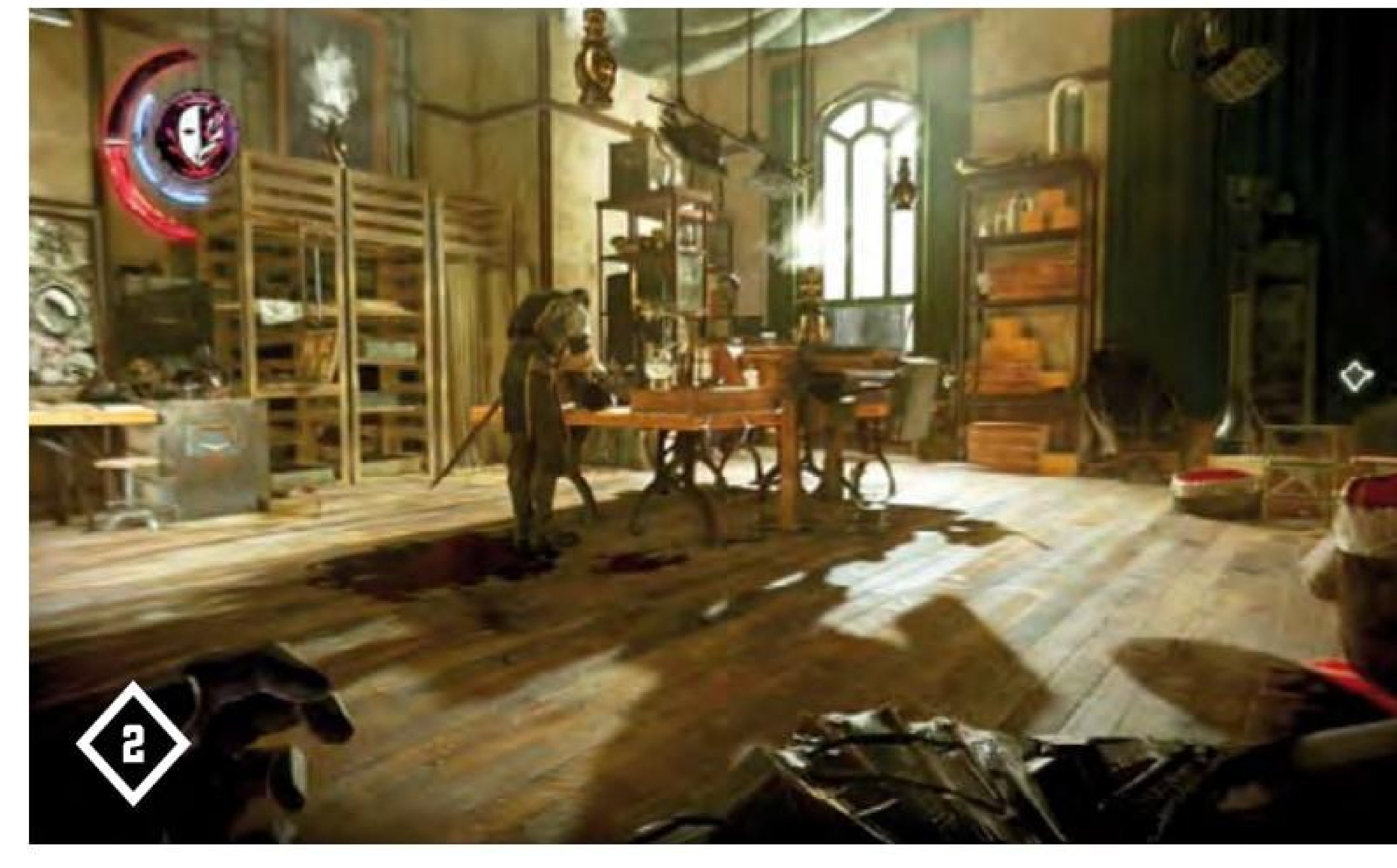
Gana la puja en Colibron Plaza.
En la tercera misión. Asegúrate de tener al menos 400 monedas. Avanza hasta la escalera que lleva al patio exterior del banco donde tienes que completar el objetivo principal. Según miras a la escalera, ve hacia la farmacia de la izquierda y examina el papel clavado en una puerta. Luego, ve al siguiente punto que te indican para hablar con una mujer que te informará sobre la subasta de Colibron Plaza. Ve allí y usa Semblanza para robarle la cara a algún civil y poder entrar. Gana la puja.

ESCARNIO PÚBLICO

30G / BRONCE

Tira a Ivan Jacobi por la trampilla.
En la segunda misión. Avanza hasta la calle principal y ve por el camino de la derecha hasta un patio interior en el que está Ivan Jacobi dando un discurso. Antes de entrar, usa la habilidad Desplazar para ocultarte tras la columna que está a la izquierda, junto a una escalera por la que debes bajar. Una vez abajo avanza por el pasillo y entra en la sala de la derecha: noquea al guarda y usa la palanca para abrir la trampilla y hacer que caiga Ivan Jacobi.





REVIENTACAJAS COMPULSIVO

30G / BRONCE

Abre todas las cajas fuertes de la cámara principal.
En la tercera misión. Avanza hasta el interior de la cámara que debes robar. Dentro verás cinco cajas fuertes que tendrás que abrir usando estos códigos de izquierda a derecha.
011-235-813-455-891 ❼

EL CRIMEN PERFECTO

30G / BRONCE

Vacía la cámara sin manipular los sistemas de seguridad y dejando a todos ilesos y dormidos.
En la tercera misión. Debes completar el objetivo principal sin matar a nadie, sin que te detecten, sin desactivar las alarmas y habiendo dormido a los guardias. Podrás noquearlos y usar todos los poderes. Primero, tendrás que tener 800 monedas e ir a comprar la Tintura de amapola en la tienda. Luego, sube al tejado del banco y úsala en el conducto del aire para que todos los guardias se duerman. Ya el banco, solo debes tener cuidado con los dos soldados mecánicos que patrullan la zona central.

AGUAFIESTAS

30G / BRONCE

Atraviesa el suelo con la cámara.
En la tercera misión. Avanza hasta el interior del banco. Ve al ascensor de la sala central y pasa por el hueco del techo para subir a un pasillo.
Entra por el conducto del fondo y abre el cajón del escritorio para encontrar un freno. También verás un hueco en el suelo por el que debes entrar para caer en el techo de la cámara. Desactiva todos los frenos para hacer caer la cámara.

LA CARA DE LA ABADÍA

30G / BRONCE

Asiste a la reunión haciéndote pasar por el hermano Cardoza.
En la cuarta misión. Avanza hasta el interior del edificio del objetivo principal. Desde la planta inferior sube por los salientes y entra por una ventana que da acceso al despacho del hermano Cardoza. Cuando se aleje el guardia, usa la habilidad Semblanza para quitarle la cara a Cardoza. Sigue el camino indicado hasta el punto de la reunión. ❷

VOCES

30G / BRONCE

Rompe 4 incensarios del Oraculum y escucha las profecías.
En la cuarta misión. Avanza hasta el interior del edificio del objetivo principal. Verás una sala con cuatro incensarios sobre unas columnas. Rómpelos.

MÁS DURO QUE UNA PIEDRA

30G / BRONCE

Acaba con un sectario de los Imaginados.
En la quinta misión. Avanza hasta el Vacío. En el primer pasillo verás a un Imaginado patrullando. Síguele sin que te detecte y usa la habilidad Presagio en el punto en el que se para durante su patrulla. Cuando se po-

sicione sobre el punto usa la habilidad Desplazar para aturdir al enemigo y apuñálale. 3

EL EMPUJONCITO FINAL

20G / BRONCE

Mata a un enemigo empujándolo con Golpe del Vacío.
En la cuarta misión. Avanza sin ser detectado hasta subir la escalera de la calle principal. Verás un guardia a tu izquierda. Espera a que se sitúé junto a la barandilla y usa el Golpe del Vacío.

ENGANCHADO

40G / PLATA

Envía a alguien 40 m por el aire usando minas de garfio.
En la segunda misión. Ve a la tienda y compra una Mina de garfio por 60 monedas. Luego, ve a la zona del río, cerca de la zona inicial y acaba con el guardia. Coloca una mina en la pared izquierda que está junto al borde, recoge el cadáver del guardia y lánzalo hacia el vacío de tal forma que la Mina de garfio le impacte en el aire y salga despedido.

MÁS PODEROSA QUE LA ESPADA

20G / BRONCE

Dispárale a un guarda en la cabeza con una pluma estilográfica.
En la segunda misión. Primero ve a la tienda y compra la mejora Virote improvisado por 500 monedas. Sube la escalera y ve a la izquierda para cruzar un puente que lleva a otro edificio. Entra en el piso de la segunda planta y gasta todos los virotes antes de recoger la pluma estilográfica que verás en una balda sobre la cama. Vuelve a la calle y úsala para impactar en la cabeza de algún guardia que no lleve casco.

¡SALUDOS!

20G / BRONCE

Haz que un guarda te salude.
En la segunda misión. Entra en el edificio del objetivo principal. Usa Semblanza para quitarle la cara a algún guardia que lleve el uniforme rojo. Ahora busca a algún guardia con el uniforme verde y róndalo hasta que te salude.

EFECTOS SECUNDARIOS

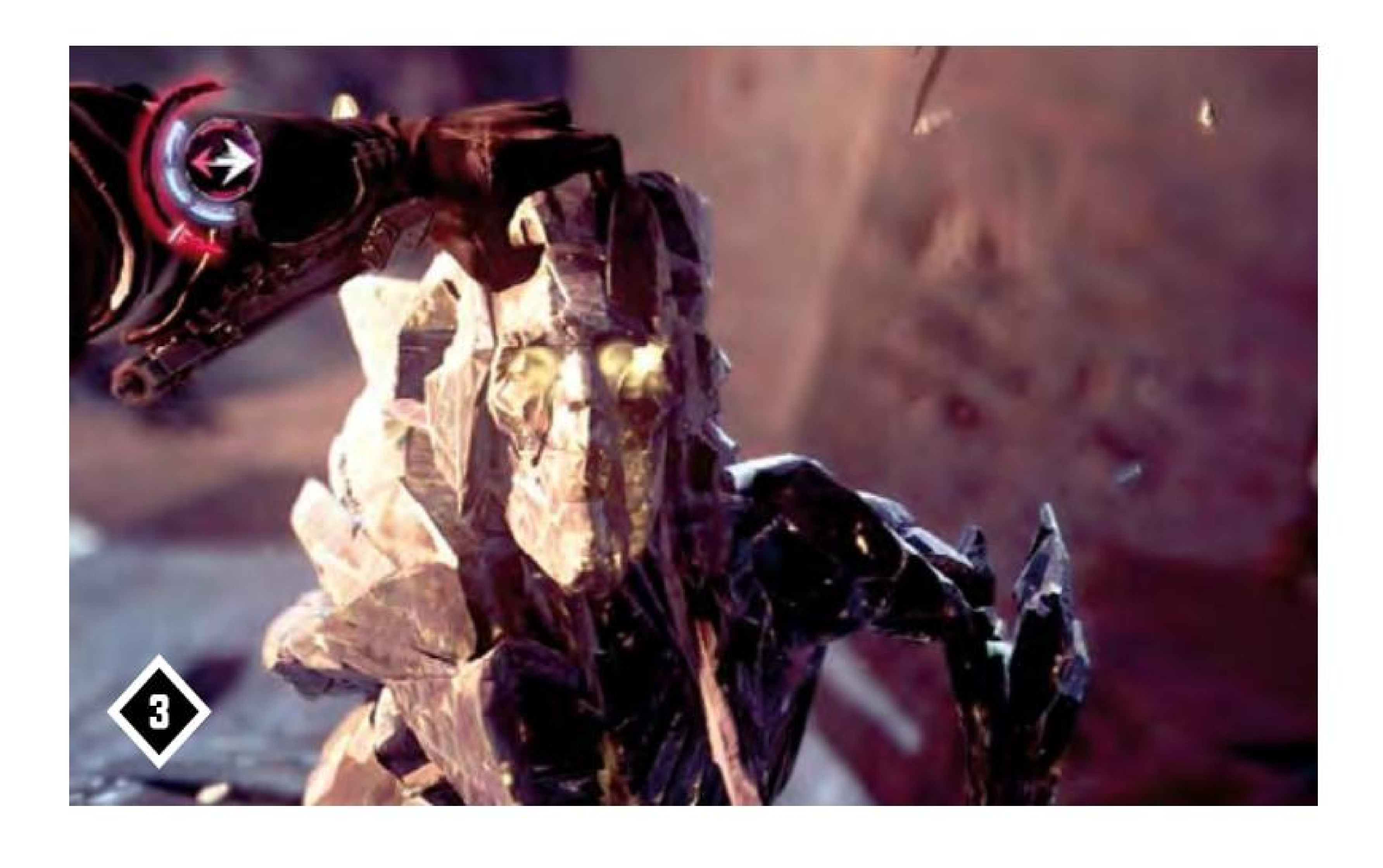
20G / BRONCE

Haz que 3 personas vomiten usando una sola botella de licor de la plaga.
En la primera misión. Avanza hasta llegar a la zona en la que hay un cuadrilátero.
En el mostrador del fondo verás una Botella de licor de la plaga que deberás robar. Sube rápidamente al cuadrilátero para que al menos los tres guardias estén más juntos y lanza la botella contra el suelo para hacer que vomiten. 4

GAJES DEL OFICIO

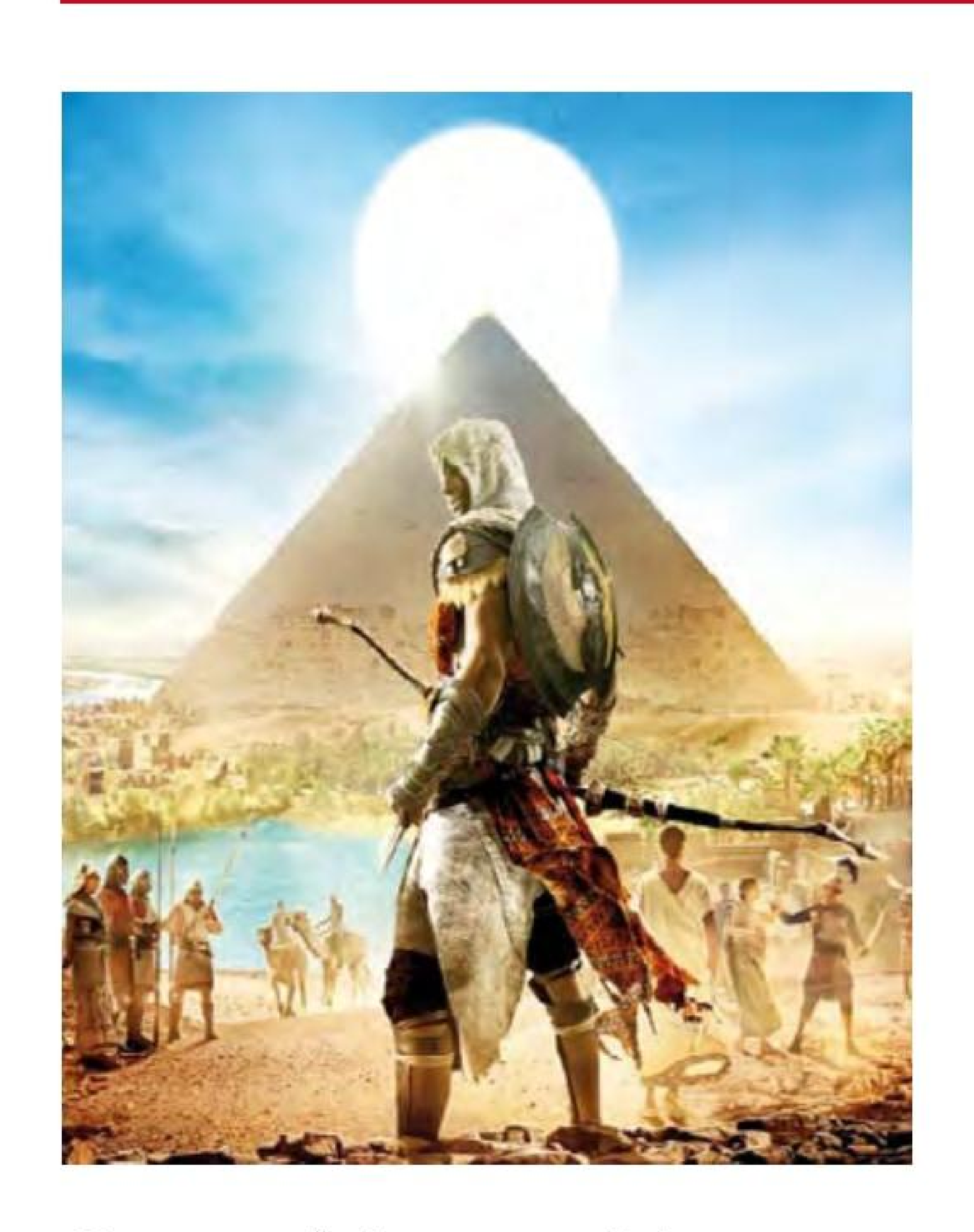
20G / BRONCE

Haz que un enemigo vuele en pedazos usando Desplazar.
En la segunda misión. Ve a la plaza de la zona inicial y localiza a un civil que está sentado en un banco. Pon una marca con la habilidad Presagio en el propio civil y luego usa la habilidad Desplazar. Mediante este método también conseguirás el logro / trofeo Buena planificación.


3


4

Assassin's Creed Origins



Su ambientación e historia le convierten en uno de los mejores Assassin's Creed. Conseguir el 100% del juego requiere entre 50 y 70 horas, debido al centenar de misiones principales y secundarias, coleccionables y un vasto desierto diseñado del que disfrutar sin miedo a que puedas dejarte algo sin completar en una sola partida.

MÁS DURA SERÁ LA CAÍDA

50G / PLATA

Derrota a los elefantes de guerra Qetesh y Resheph.
Estos elefantes son una especie de jefe secundario que se encuentran en las regiones de Nomo de Heracleion y en las Montañas verdes. Una vez que explores estas regiones aparecerá en el mapa el icono de un elefante que señala la localización exacta. 1
Para derrotarles tendrás que usar tus armas cuerpo a cuerpo para atacarles en las piernas. Mucho cuidado con sus pisotones, rueda para esquivarlos.

EL HOMBRE QUE SUSURRABA A LAS FLECHAS

20G / PLATA

Mata a un enemigo a más de 60 metros con el arco de depredador y controlando la flecha.
Desbloquea la habilidad Arco de depredador para poder controlar las flechas. Busca algún guardia que esté patrullando las calles y pon una marca sobre él. Espera a que esté a 60 metros o más para lanzar la flecha y contrólala para que impacte en su cabeza.

ARQUERO DEL MES

20G / PLATA

Mata a un enemigo de un tiro a la cabeza con el arco mientras estás en el aire.
Desbloquea la habilidad Tirador de élite para poder disparar flechas durante un salto. Sitúate en una zona alta y busca a algún enemigo que esté a tiro. Durante el salto tendrás un par de segundos para calcular el tiro.

VIEJAS COSTUMBRES

40G / PLATA

Completa todas las ubicaciones.
Para conseguirlo tendrás que completar todos los objetivos secundarios que hay en las diferentes ubicaciones del juego. Cuando completes una ubicación aparecerá un check en su marcador.







CALENTAMIENTO GLOBAL

20G / BRONCE

Observa cómo llueven bichos en el desierto.
Deambula por las zonas desérticas que están en la parte suroeste del mapa. Llegará un momento en el que sufrirás algún tipo de alucinación, y en una de ella verás cómo llueven bichos. ❷

CARNICERO

10G / BRONCE

Mata a tres enemigos de un solo golpe.
Busca un grupo de al menos tres enemigos. Lucha con ellos hasta dejarles con poca vida y equípate un arma de largo alcance. Cuando estén suficiente cerca usa el ataque fuerte para acabar con los tres.

CONTRA LA AUTORIDAD

10G / BRONCE

Derrota a un phylakes.
Los Phylakes son los soldados más fuertes que encontrarás en el juego. Comenzarán a aparecer de forma automática durante el transcurso de la historia, y una vez que lo hagan seguirán apareciendo de forma aleatoria en algunas de las localizaciones más importantes. Antes de enfrentarte a uno de ellos asegúrate de llevar el mejor equipo posible para poder derrotarle con facilidad. ❸

REDUCIR, REUTILIZAR, RECICLAR

10G / BRONCE

Vende cien baratijas a la vez.
Tendrás que vender 100 baratijas de una sola vez. Procura no vender ninguna hasta que tengas las 100 o sino tendrás que completar misiones secundarias de más.

¡GRRR!

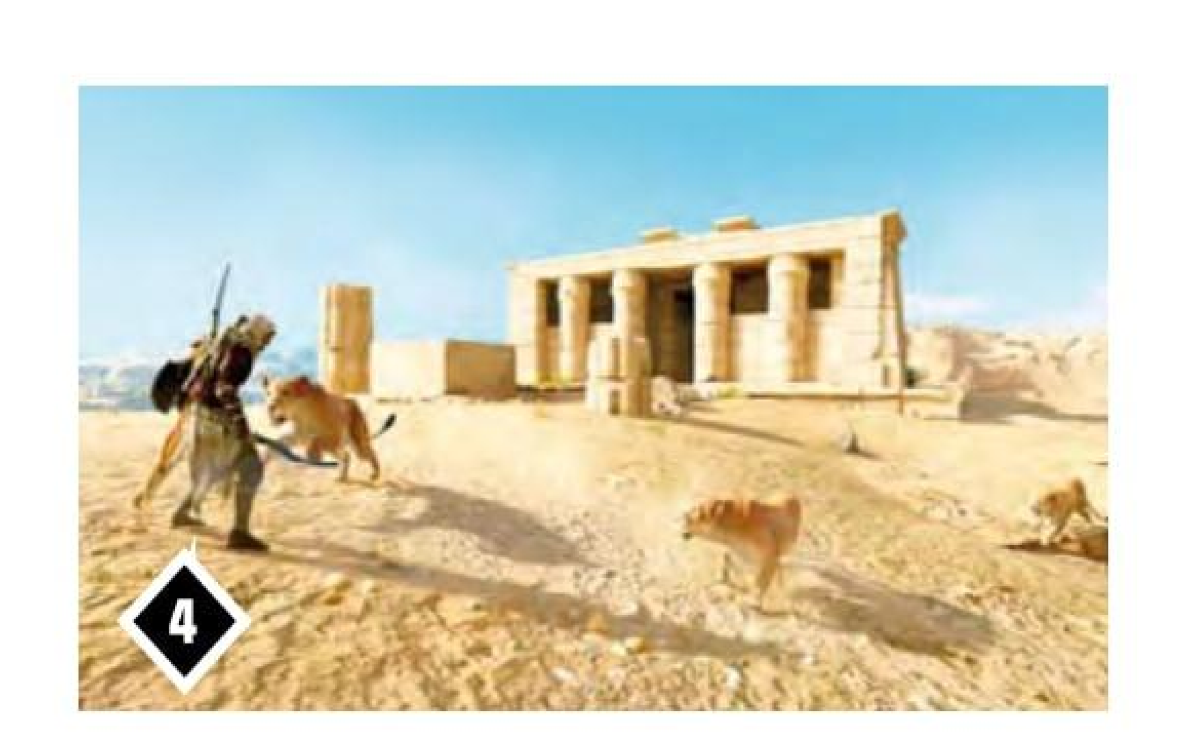
5 / BRONCE

Doma a un león.
Desbloquea las habilidades Dardos narcóticos y Domador de la rama de Vidente. Ve a una zona con leones y duerme a cualquiera de ellos con los dardos antes de poder domarlo. Si llevas al león hasta un cocodrilo conseguirás el logro / trofeo Primeras citas. ❹

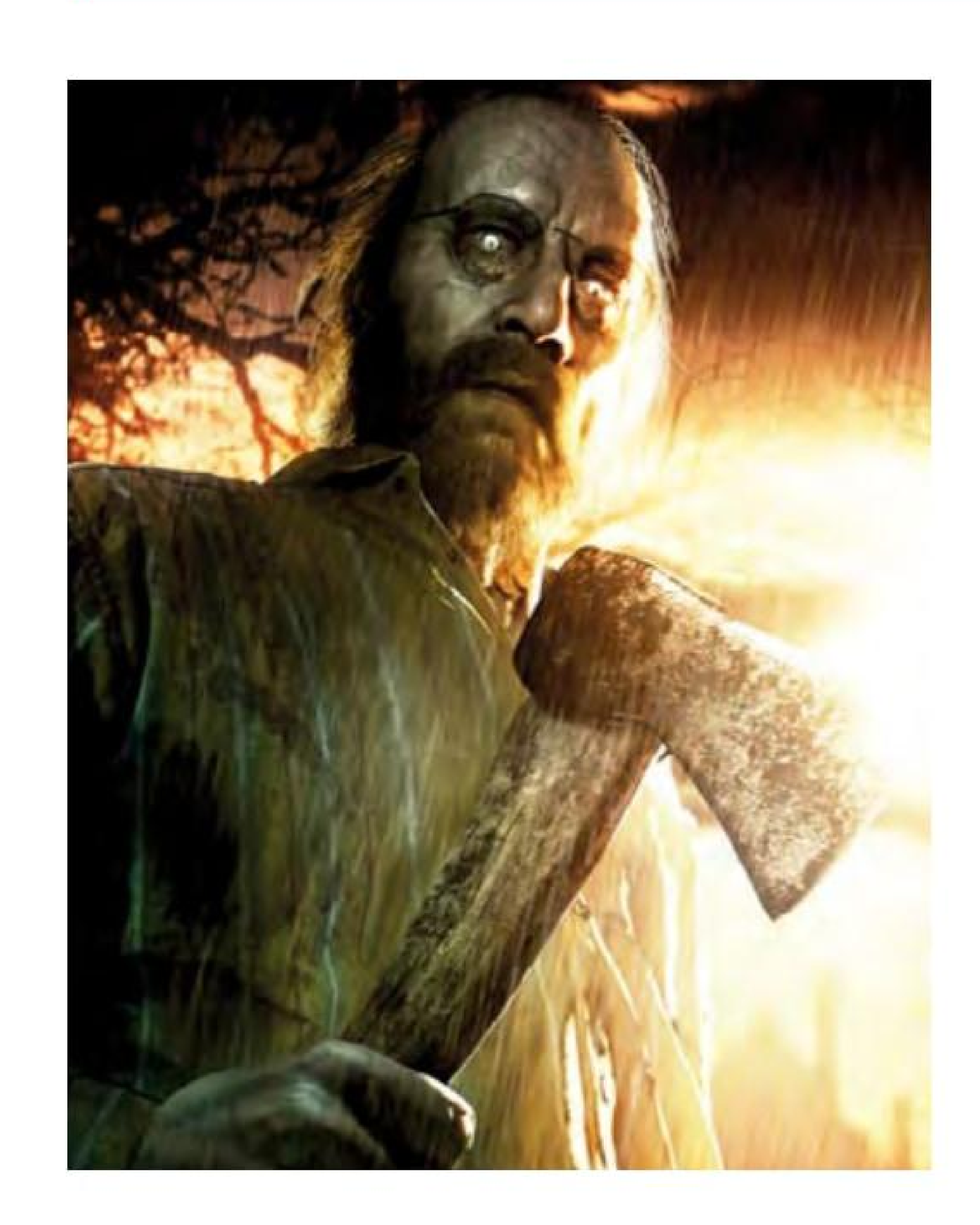
TE HAS PASADO

30 / BRONCE

Usa la antorcha para matar a un enemigo de nivel 35+ envenenado en menos de 30 segundos.
Primero te hará falta conseguir un arma que tenga la propiedad de envenenamiento, la conseguirás de forma aleatoria como botín al completar misiones o también puedes comprarla en las tiendas. Cuando la tengas busca un enemigo de nivel 35 o superior y golpéale con esta arma hasta que quede envenenado. Cuando le quede poca vida equípate la antorcha y remátalo.



Resident Evil 7



Esta terrorífica entrega tiene varios logros de los que hay que estar pendiente para no tener que repetir partidas.

NO TENEMOS TIEMPO

50G / ORO

Completa el juego en menos de 4 horas.
Se puede llegar a completar en menos de 2:30 h, por lo que te puedes permitir tener algún fallo o incluso buscar suministros si te hiciese falta. Es recomendable completar el juego y aprenderse el recorrido antes de intentarlo o, sino, guardar la partida cada poco tiempo y cargarla si vemos que hemos perdido tiempo.
Recuerda que el tiempo solo se detendrá en el menú de pausa. En caso de morir, o de que cargar un punto de control anterior, el tiempo será el que llevamos actualmente y no el que llevásemos en ese punto de control.

LICENCIADO EN LOGÍSTICA

50G / ORO

Completa el juego sin abrir el baúl más de 3 veces.
El propio juego te obligará a abrir el baúl un total de 3 veces durante la historia, por lo que no podremos abrir el baúl ni una sola vez extra.
Durante la historia encontrarás tres mochilas que aumentan el tamaño del inventario. Evita recoger demasiados suministros al principio del juego o tendrás que descartarlos debido a la cantidad de objetos importantes que deberás recoger.

VIDA SANA

50G / ORO

Completa el juego sin usar un medicamento más de 3 veces.
El único objeto con el que podrás curarte sin que cuente para el logro / trofeo son los cuatro Esteroides que están en ciertas localizaciones del juego. Aparte de curarnos por completo, este objeto también aumenta nuestra vida máxima.

SOLO UN RECUERDO

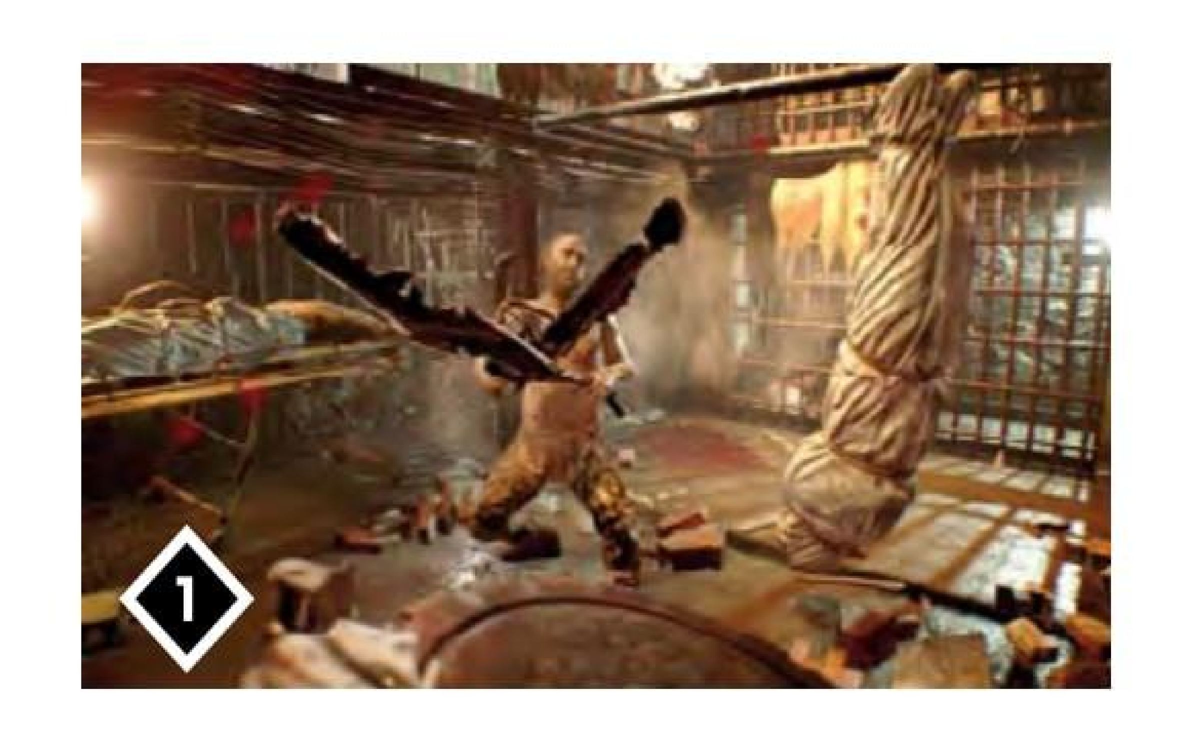
40G / PLATA

Desbloquea un segundo final.
Para conseguir los dos finales solo hay que tener en cuenta una cosa. Avanza con tranquilidad hasta la zona del embarcadero. Tras derrotar al jefe tendrás que decidir si darle un suero a una persona u otra. Dependiendo de a quien elijas conseguirás un final u otro.

POR LOS PELOS

40G / PLATA

Evita el ataque de las tijeras de Jack agachándote.
Avanza hasta llegar al segundo enfrentamiento contra Jack, en el sótano de la Casa principal de los Baker. Durante este enfrentamiento Jack realizará un ataque con las tijeras en el que intentará cortarte por la mitad. Cuando veas que va a realizar el ataque, agáchate y listo.







MENOS ES MÁS

40G / PLATA

Acaba con dos o más enemigos de un disparo.
Avanza en la historia hasta llegar a la Casa vieja. Está infestada con unas colmenas de las que salen unos pequeños insectos, con un disparo de la escopeta no tendrás problema en acabar con varios.

QUEMA DE BRUJAS

40G / PLATA

Ataca y repele a Marguerite mientras pase por la casa vieja.
En la Casa vieja terminará apareciendo Marguerite y se quedará patrullando la zona desde la cocina hasta la sala del proyector. Cuando consigas el lanzallamas ve a por ella y préndele fuego hasta que huya. ❷

ATERRIZAJE FORZOSO

40G / PLATA

Dispara y derriba a Marguerite cuando salte hacia ti.
Avanza hasta el Invernadero. Aquí tendrás un segundo enfrentamiento contra Marguerite. Ve al patio del invernadero y espera a que Marguerite se cuelgue de las paredes o el techo. Cuando lo haga hay posibilidad de que realice un ataque en el que se lanzará hacia tu posición. En cuando realice el salto dispara con la escopeta para hacer que caiga al suelo.

SORPRESA

40G / PLATA

Completa el vídeo "Cumpleaños feliz" en menos de 5 minutos.
La cinta de vídeo se encuentra en el ático de la Casa principal de los Baker. Tendrás que colocar una vela encendida en una tarta. Podrás repetir el puzle todas las veces que necesites.

ALBÓNDIGAS DE LA CASA

20 / BRONCE

Elimina a un enemigo pegándole una bomba de control remoto y detonándola.
Avanza hasta el Barco varado y empezarán a aparecer las Bombas de control en ciertas localizaciones. Equípate una y acércate a algún enemigo "humano" del barco. Cuando intente hacerte caer al suelo, el juego te dará la opción de pegarle la bomba. ❸

NO ME PILLAS

20 / BRONCE

Completa el vídeo de Mia sin que Marguerite te vea.
La cinta de vídeo está en la Sala de recreo de la Casa principal de los Baker. Tendrás que completar un recorrido por la Casa vieja sin que Marguerite te vea. Podrás repetirlo todas las veces que necesites.

ESTO ES PERSONAL

20 / BRONCE

Elimina a un enemigo con el cuchillo.
Avanza hasta la Casa vieja y aprovecha que los insectos de esta zona son muy débiles para acabar con alguno de ellos con un simple ataque del cuchillo.

EXTERMINADOR

20 / BRONCE

Limpia una puerta plagada de insectos con el cuchillo
En la Casa vieja verás algunas puertas plagadas de pequeños insectos. Acércate a ellas con cuidado y ataca con el cuchillo hasta quitarlos todos.

Nioh



Si buscas un reto tipo *Dark Souls* y te gusta la historia de los samuráis, éste es tu juego. Avanzar y llegar a dominar el sistema de combate ya es un desafío. ¿Un consejo? Usa la Lanza y gasta puntos en Cuerpo. No habrá quien te pare.

CLIENTE HABITUAL DE HERRERO

STEAM / PLATA

Has hecho un total de 60 solicitudes en la herrería.
El método normal de conseguirlo sería gastando un total de 12.000.000 monedas de oro en la herrería. Si quieres hacerlo gratis entra en la herrería y elige la opción de hablar con Tome una y otra vez hasta conseguir todas las solicitudes.

ESCARABAJO PELOTERO

STEAM / BRONCE

Te has convertido en el mejor amigo de Ryunoshin, el amante del estiércol.
En la misión principal El castillo profanado. Avanza hasta subir por una escalera de mano que te lleva a una zona en la que verás a Ryunoshin, tras una puerta. Habla con él y entrégale 25 Bolas de estiércol. Las conseguirás de forma aleatoria al derrotar a las babosas que están en la zona inicial de esta misión.

CUSTODIO DE LA LLAMA

STEAM / BRONCE

Enciende las tres hogueras benditas de Itsukushima.
En la misión principal Resurgen los bramidos del mar. Según avances por la misión verás las tres hogueras que tendrás que examinar para encenderlas.

RESTAURADOR DE LA HIRAGUMO

STEAM / BRONCE

Has reunido todos los fragmentos de la tetera Hiragumo del monte Shigisan.
En la misión principal Castillo del nido de arañas. Repartidas por esta misión verás seis arañas enormes a las que tendrás que derrotar para conseguir los fragmentos de la tetera.

ASESINO DE NUE

STEAM / BRONCE

Has vencido al Nue del monte Hiei.
En la misión principal El demonio del monte Hiei. Casi al final de la misión verás una zona secundaria en la que está el Nue eléctrico al que debes derrotar.

EL FIN DE LOS TIEMPOS

STEAM / BRONCE

Has vencido a Derrick, el Ejecutor.
En la misión principal Los ojos de la reina. Avanza hasta llegar a la primera torre y baja hasta la última planta para encontrar a este enemigo. Enfréntate a él y derrótalo.

Injustice 2



Si buscas un juego con el que aumentar la puntuación de tu perfil de forma rápida, es la elección perfecta. Y los fans los disfrutarán.

EL DE LAS 4:30 A METRÓPOLIS

15G / BRONCE

Envía a un rival a la transición de escenario de la estación Memorial a las 4:30.
Crea un combate simple en el mapa Metrópolis (Estación Memorial). Lleva al contrincante hacia el fondo de la derecha y cambia la hora de la consola a las 4:30. Cuando vuelvas a la partida, lanza a tu contrincante hacia la derecha de la pantalla.

EMPIEZA EL ESPECTÁCULO

15G / BRONCE

Envía a un rival a la transición de escenario del teatro Empire a las 20:00.
Crea un combate simple en el mapa Gotham (Teatro Empire). Lleva al contrincante hacia el fondo de la izquierda y cambia la hora de la consola a las 20:00. Cuando vuelvas a la partida, lanza a tu contrincante hacia la izquierda de la pantalla.

MONERÍAS

15G / BRONCE

Lanza 3 barriles durante una partida contra Gorilla Grodd en el Ace o' Clubs.
Crea un combate simple con Gorilla Grodd como personaje en el mapa Metrópolis (Bar Ace'o Club). Cuando comience el combate ve a la izquierda y arroja los barriles a tu rival.

DOCTOR DESTINO CRUEL

15G / BRONCE

Realiza 3 rebotes en el fondo en el exterior de teatro Empire.
Crea un combate simple en el mapa Gotham (Teatro Empire). Sitúate en el centro del escenario y lanza a tu oponente contra el cartel del teatro 3 veces.

KILLER CROC

15G / BRONCE

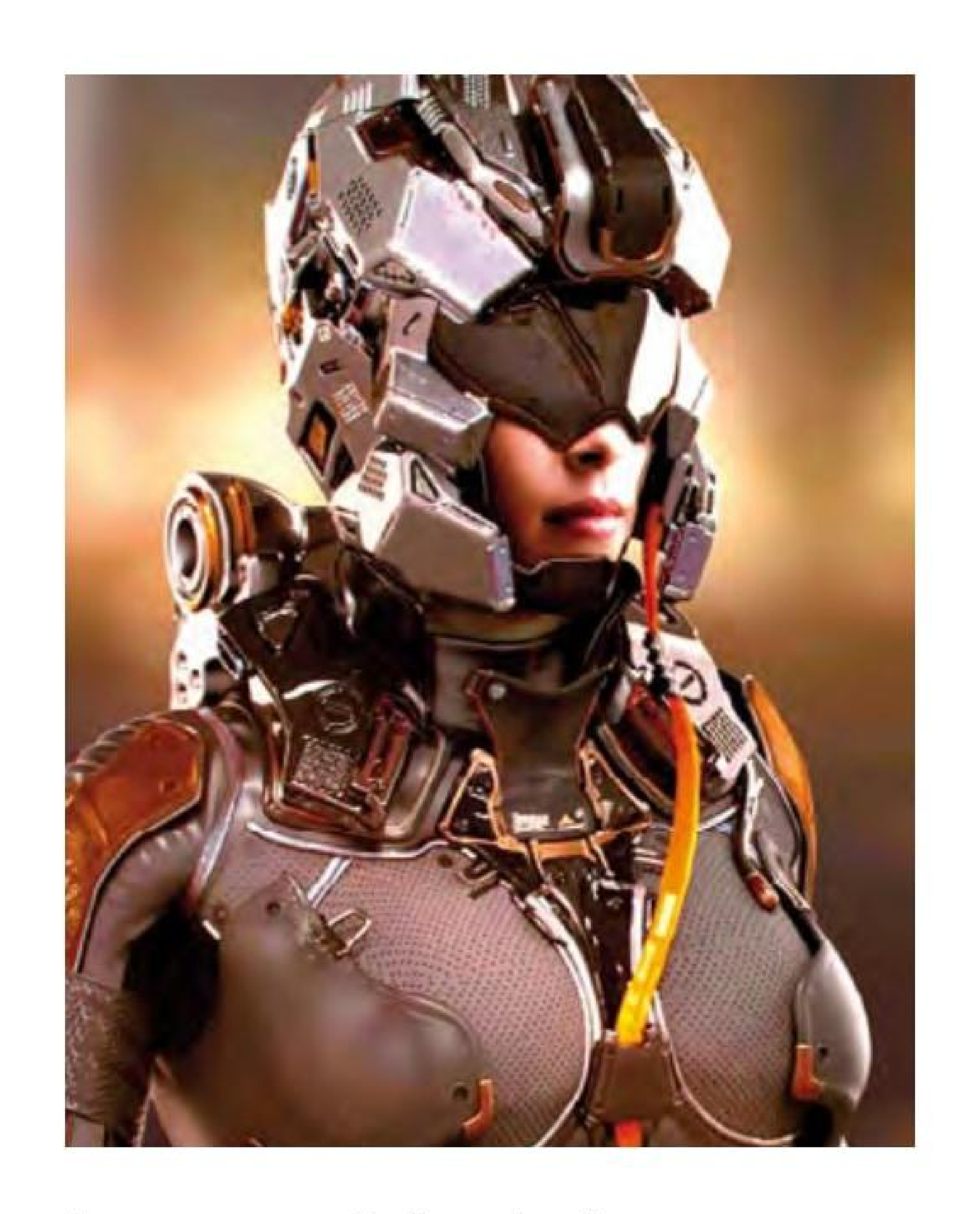
Haz que el cocodrilo del Pantano de la Muerte aseste el golpe final.
Crea un combate simple con Superman como personaje en el mapa Pantano de la muerte. Ataca a tu contrincante hasta dejarle con poca vida y acércate a la cola del cocodrilo que cuelga de unas cuerdas. Espera a que tu rival se acerque y agarra al cocodrilo para lanzárselo.

Y POR ESTO NO PODEMOS TENER COSAS BONITAS

15G / BRONCE

Permanece en la Batcueva cuando se usen todas las interacciones ambientales.
Crea un combate simple con Batman como personaje en el mapa Batcueva. En la zona inicial hay ocho objetos con los que debes interactuar. Después lanza a tu contrincante contra la pared de la izquierda para llegar a la segunda zona e interactúa con otros seis objetos.

Mass Effect Andromeda



La cantidad de trofeos “ahora o nunca” hacen de *Mass Effect Andromeda* un juego digno de esta lista. Durante la historia asegúrate de ir completando los 20 Rompecabezas relicto y también de no “confraternizar” con el mismo compañero en las diferentes partidas que deberás completar para obtener todos los logros del juego.

POR LOS AIRES

10G / BRONCE

Mantén el Nomad en el aire durante 35 segundos.
Para conseguirlo primero debes avanzar en la historia hasta llegar al planeta H-047c. El siguiente paso será comprar todas las mejoras del Nomad de aceleración, velocidad y salto. Cuando estés listo, ve junto al puente que está en la zona oeste y desde aquí ve hacia el este en línea recta para saltar hacia el precipicio desde el punto más alto. Levanta un poco el morro del choque y durante el salto alterna el turbo con el salto poco a poco para que se vaya manteniendo en el aire hasta alcanzar el tiempo indicado. Terminarás cayendo al vacío pero lo importante es llegar al tiempo indicado. ❶

ROMPEHIELOS

10G / BRONCE

Haz pedazos a un enemigo congelado con un ataque cuerpo a cuerpo de salto (un jugador).
Desbloquea la habilidad Rayo criogénico en la rama de Tecnología. Úsala para congelar a un enemigo y cuando esté totalmente congelado salta y realiza un golpe cuerpo a cuerpo para destrozarle. ❷

ATERRIZAJE BRUSCO

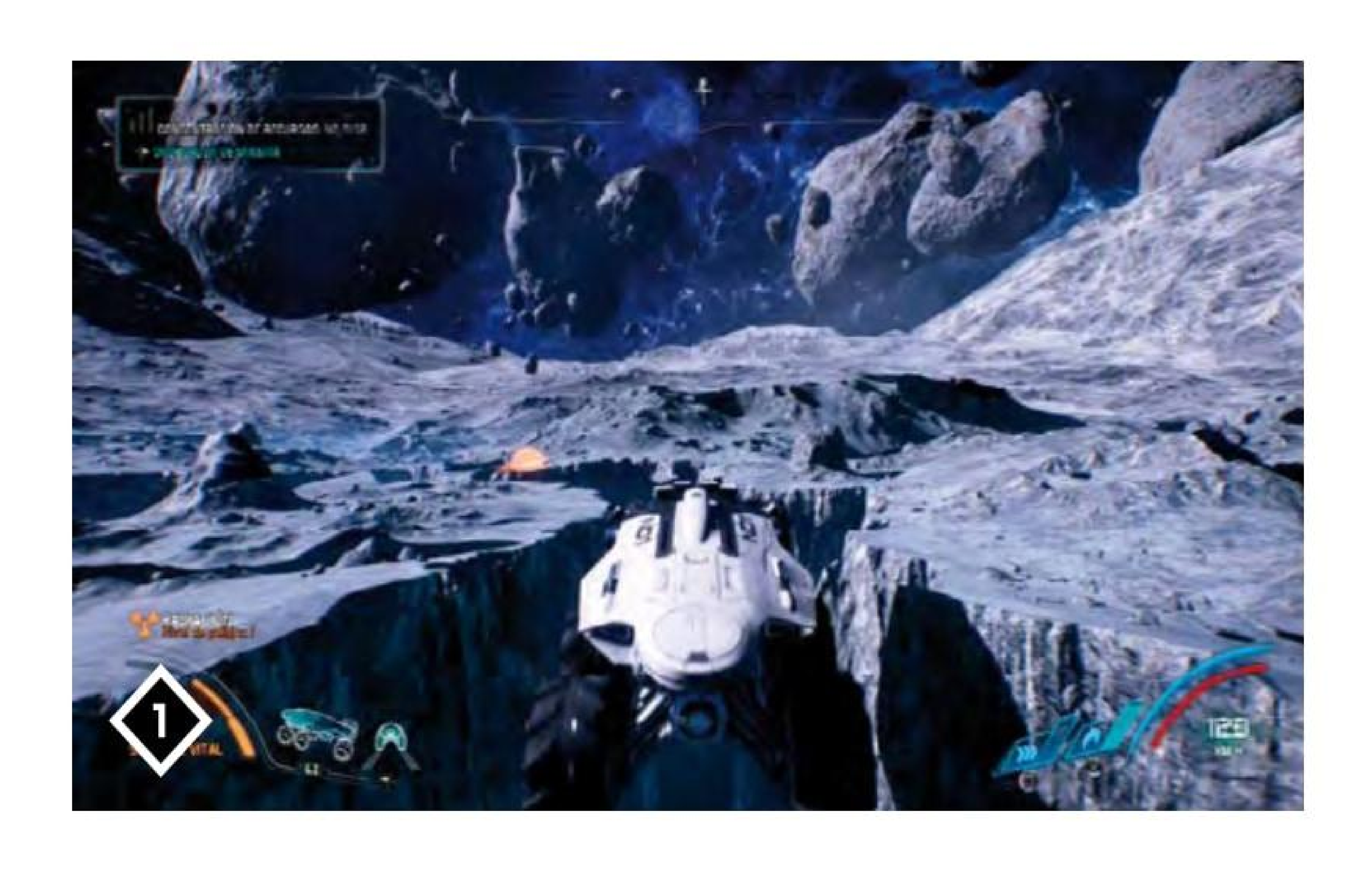
10G / BRONCE

Haz detonar una mina trampa lanzando a un enemigo (un jugador).
Desbloquea la habilidad Mina trampa en la rama de Combate, y las habilidades Atracción y Lanzamiento en la rama de Biótica. Pon una mina en el suelo y daña a algún enemigo para que usar la habilidad Atracción sobre él. Luego usa la habilidad Lanzamiento para que impacte contra la mina. ❸

FUEGO AMIGO

10G / BRONCE

Ordena a tu IV relicta que ataque a cada tipo de enemigo relicto (un jugador).
Debes seguir las misiones de amistad de Peebee hasta que tengas que reunirte con ella en su apartamento. En este punto conseguirás el robot IV Relicta. Cuando lo tengas, asegúrate de usarlo para atacar a los seis tipos de enemigos relictos del juego. En el menú de enemigos podrás ver cómo es cada uno. ❹





EXPERTO EN PIROTECNIA

10G / BRONCE

Prende fuego a tres enemigos con un ataque continuo de Lanzallamas (un jugador).
Desbloquea la habilidad Lanzallamas en la rama de tecnología. Una vez que la tengas, busca un grupo de al menos tres enemigos y cuando estén cerca activa la habilidad y no dejes de usarla hasta que hayas quemado a los tres.

SALTO DE LARGA DISTANCIA

10G / BRONCE

Desplázate al menos 30 metros con un único salto (un jugador).
Avanza en la historia hasta que la atmósfera del planeta EOS vuelva a ser estable. Cuando lo sea, ve a la base que está más al norte y sube a la montaña que está justo al este. Avanza hacia el borde de la montaña y salta: en el punto más alto del salto realiza una embestida.

SORPRESA DE VANGUARDIA

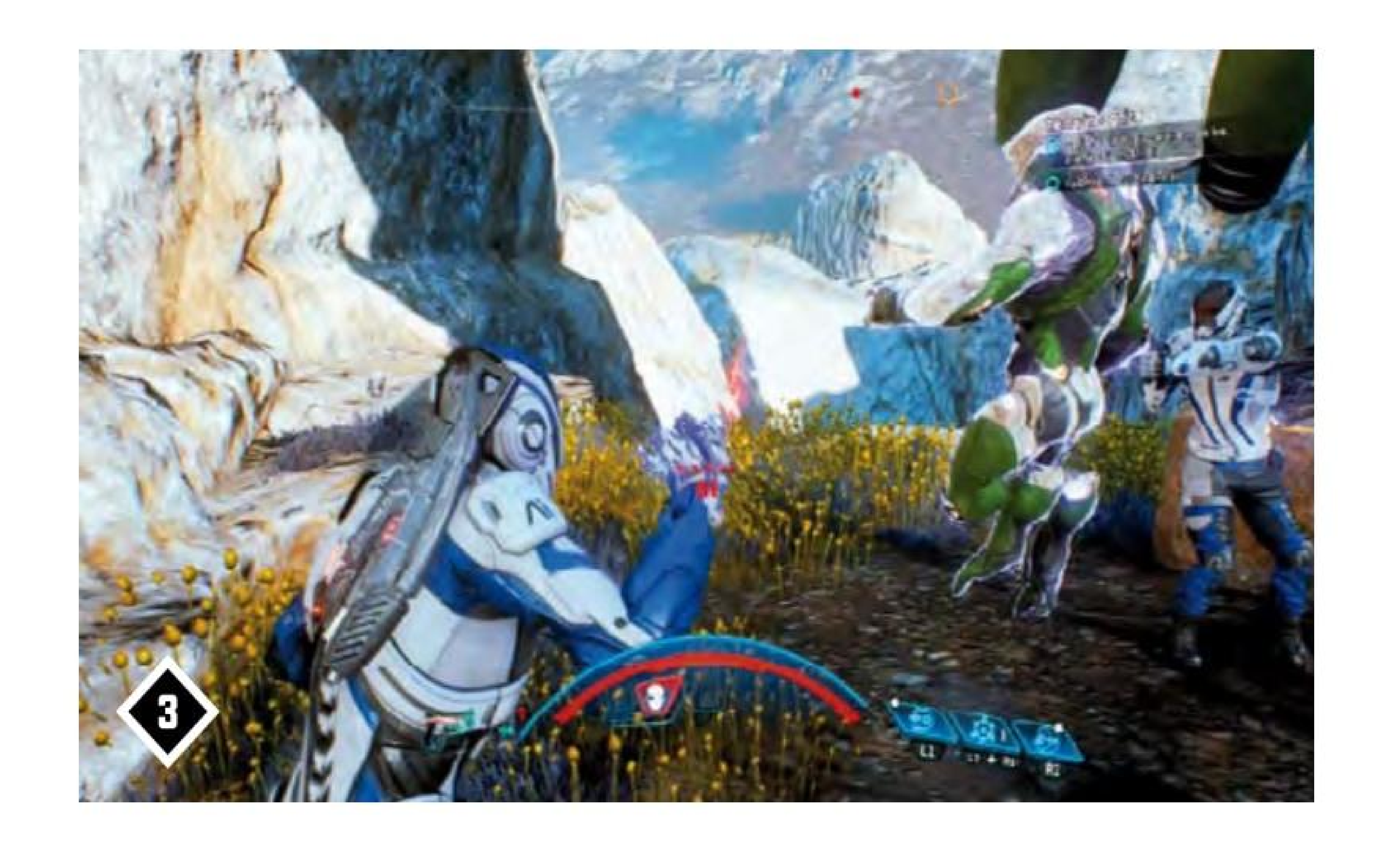
10G / BRONCE

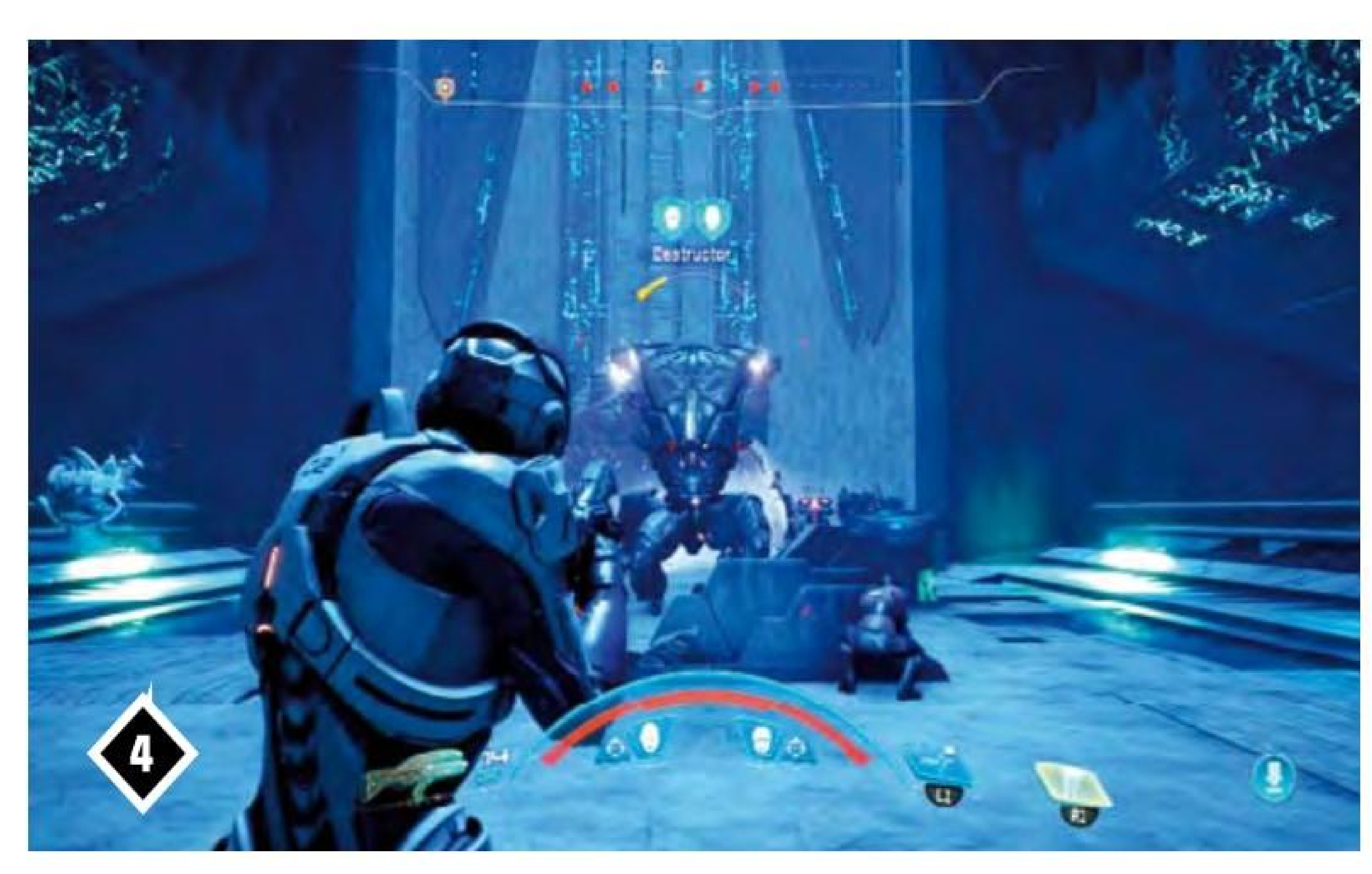
Mientras estés oculto, alcanza a un enemigo con un ataque de Carga (un jugador).
Desbloquea la habilidad Carga en la rama de Biótica y la habilidad Ocultación táctica en la rama de Tecnología.
Busca a cualquier grupo de enemigos y acércate a ellos con la Ocultación táctica activada. Cuando estés cerca de cualquier enemigo usa la habilidad Carga.

CRIPTÓGRAFO

10G / BRONCE

Termina 20 rompecabezas relictos en una sola partida.
Los rompecabezas relictos son una especie de puzle con símbolos que tendrás que completar en ciertos lugares del juego. Deberás completarlos todos en una misma partida para obtener el logro.
Algunos de ellos son obligatorios para poder avanzar en la historia, otros están en sitios secundarios y otros en lugares a los que sólo podrás acceder una vez durante la historia. Asegúrate de encontrarlos todos antes de terminar.





Uncharted El Legado Perdido



Esta aventura, protagonizada Chloe Frazer y Nadine Ross, tiene una de las listas de trofeos más variadas. ¡Uno incluso es un guiño a *The Last of Us*!

LA SUERTE TE SONRÍE

BRONCE

Hazle una pregunta a la calavera pitonisa.
En el capítulo 8. Avanza hasta que debas usar la cuerda para balancearte hasta un edificio de la base enemiga. En vez de eso, desciende por la cuerda para llegar a una pequeña cueva en la que está el Tesoro 8 de este capítulo. Cuando lo recojas examínalo para conseguir el trofeo. Todo un guiño a *The Last Of Us: Left Behind.*

EL CAMINO DEL GUERRERO

ORO

En el capítulo 5, consigue llegar a las afueras de Halebidu sin usar armas de fuego ni explosivos.
Que la descripción no te confunda. En realidad tendrás que comenzar una partida y llegar hasta el comienzo del quinto capítulo sin haber usado armas de fuego ni explosivos.

ÉCHAME UN CABLE

BRONCE

Usa todas las tirolinas para atravesar la ciudad.
En el capítulo 2. Al final del capítulo tendrás que huir del fuego enemigo realizando un recorrido por los tejados. Asegúrate de usar las tres tirolinas que verás durante el recorrido. La primera está al final del primer tejado. La segunda, en la parte izquierda del tejado al que llegarás tras una pelea cuerpo a cuerpo. La tercera está justo al final del recorrido.

CON "C" DE "CATAPUM"

BRONCE

Derrota a 4 enemigos con una sola detonación de C4.
En el capítulo 6. Tras destruir el vehículo blindado aparecerá un camión con algunos enemigos en su parte trasera. Corre hacia el camión antes de que se bajen y lanza un C4.

TU RECOMPENSA

BRONCE

Contempla las vistas desde lo alto del Imperio hoysala.
En el capítulo 4. Avanza hasta la torre central y escala hasta el interior de la planta superior. Abre todas las puertas para moverte con libertad y escala por la que está rota para llegar a la cima del templo. Una vez aquí, no hagas nada hasta que Chloe se ponga a hacer yoga.

LA MEJOR CONDUCTORA DEL GREMIO

BRONCE

Conduce desde el grabado de Ganesh hasta lo alto de la cascada del fuerte del Tridente y vuelve en menos de 3 min.

En el capítulo 4. Ve al Grabado de Ganesh (en la salida del capítulo). Desde aquí tendrás que conducir rapidísimo para llegar a la catarata del sureste y volver en menos de 3 minutos. Desde el grabado ve recto hasta la zona central. Sigue hacia el este hasta la zona montañosa y avanza por la orilla oeste del río hasta la catarata. Date la vuelta y salta por la piedra del centro del río. Cuando cruces el río, realiza el mismo recorrido para volver al grabado.

JUEGO LIMPIO
BRONCE

Supera las 3 pruebas del fuerte del Hacha sin reiniciar ningún tablero.
En el capítulo 4. En el templo del norte debes completar una prueba dividida en tres salas, en las que tendrás que cruzar por unas baldosas sin cometer ningún fallo. Si fallas, carga rápidamente el punto de control.

DISCRETO COMO UN RATONCILLO
BRONCE

Entra en el fuerte del Tridente y llega hasta la puerta sin que te vean.
En el capítulo 4. Ve hacia el templo del sureste. Ya dentro, llega a la puerta del fondo sin que te detecten. La ruta más segura es seguir el desfiladero que está más al sur según miras el mapa. Podrás noquear a los enemigos para hacerlo más fácil. Si te detectan, carga rápido el punto de control.

TARZANA
BRONCE

Colúmpiate 5 veces seguidas con el gancho sin tocar el suelo.
En el capítulo 4. Desde el inicio, sigue el camino del río de más al sur hacia el oeste. Llegarás a una zona en la que hay un tramo de puntos en los que debes usar el gancho para cruzar al otro lado. Aquí podrás conseguir el trofeo de forma fácil.

TEATRO DE SOMBRAS
BRONCE

Resuelve el puzle de sombras en 10 movimientos.
En el capítulo 5. Llegarás a un puzle en el que debes mover unas estatuas para que proyecten una sombra concreta. Desde la palanca del puzle, debes activar los siguientes mecanismos 4, 11, 1, 11, 4, 9, 7, 12 y 3.

MARCO PO-NO
BRONCE

Juega en el agua de la presa de Halebidu.
En el capítulo 5. Tras completar el puzle de las sombras te encontrarás en lo alto de la presa de Halebidu. En vez de seguir a tu compañera, date la vuelta y nada en la sección con agua que verás a tu izquierda.

EXTERMINADOR
PLATA

Coloca varias cargas de C4 en el transporte a la vez y destrúyelo con una enorme detonación.
En el capítulo 6. Cuando llegues a la zona central del mapa verás un vehículo blindado que patrulla la zona. Coge al menos dos cargas de C4 de las cajas y lánzalas al vehículo. Una vez colocadas detónalas.

¡SALTO DE BOMBA!
BRONCE

Ejecuta un salto impresionante desde el acantilado que hay cerca de las viejas vías de tren.
En el capítulo 8. Avanza hasta que acabe la escena del helicóptero. Luego, sigue por la siguiente cueva y escala por los salientes de la pared para llegar a un punto desde el que tendrás que hacer un salto al lago que está justo debajo.

EN TUS NARICES
PLATA

Destruye el helicóptero sin eliminar a ningún otro enemigo.
En el capítulo 8. Para que sea más fácil, espera a completar el juego y desbloquea el RPG en la sección de trucos. Repite la misión y nada más llegar a la zona equípate el RPG y dispara al helicóptero.

Destiny 2



Para disfrutar de todos los contenidos que ofrece el juego tendrás que jugarlo en cooperativo.

EL VIENTRE DE LA BESTIA

100G / ORO

Completa la incursión Leviatán.

Se recomienda jugar con seis jugadores que tengan al menos 280 de luz. La incursión se reinicia cada martes a las 11:00 h.

Acceso secreto

Bajo las escaleras de la zona de inicio hay seis palancas. Si se activan en el orden 1,5, 3, 2, 4, 6 para abrir el acceso al interior de la nave. Desde aquí podrás llegar a las pruebas sin realizar la Prueba del báculo y están los cofres que abrirás con las llaves que irás consiguiendo.

- **Prueba del báculo**
  Lugar: Castellum.

Un jugador recogerá el báculo que aparecerá en uno de los puntos para llevarlo a la prueba asignada. El resto de jugadores derrotará a los enemigos que intentarán recuperar los báculos.

- **Prueba de los incensarios**
  Símbolo: Sol.
  Lugar: Estanques imperiales.

Cuatro jugadores deben situarse en las plataformas laterales para activar unas cadenas. Hay que intercambiar posiciones con otros jugadores para recoger el orbe del centro. Tras activar las cadenas hay que romper los incensarios centrales.

- **Prueba de los perros**
  Símbolo: Perro.
  Lugar: Jardines del placer.

Cada jugador debe recoger un orbe. Los de afuera indicarán la localización de una planta que emite un brillo y la activarán (cuidado, aparecen enemigos) cuando los demás estén cerca para obtener un aumento de daño. Cuidado con los perros que patrullan: debéis derrotarlos en una misma ronda. Si algún jugador es detectado habrá que huir o todos morirán.

- **Prueba de los corredores**
  Símbolo: Espadas.
  Lugar: El Agón.

Tras acabar con los enemigos, dos jugadores recogen unos orbes para ir a una especie de circuito y avanzan mientras indican la posición de un círculo de verde para que los de fuera disparen a los triángulos que están bajo el símbolo por el que debe pasar el corredor y atacar cuerpo a cuerpo a un enemigo.

- **Enfrentamiento contra Calus**
  Símbolo: Cáliz.
  Lugar: Trono.

Derrotad a los enemigos para ser teletransportados a la zona paralela. Tres jugadores deben recoger unos orbes. El resto se dividirán a lo largo de la barrera, sin saltar por agujeros o saltar por encima de los baches.
Los de la zona deben decir el símbolo que ve en la frente de Calus, para que alguien de la zona normal ataque al enemigo del símbolo que no se menciona. En la zona paralela aparecerán unas calaveras: destruid las máximas posibles. Los de la zona normal deben aguantar todo el daño de Calus que puedan, antes de quitarle el escudo. Luego, hay que atacar al jefe desde una misma plataforma y huir de ella cuando levante el brazo.

Gran Turismo Sport



Los amantes de la velocidad están de suerte, la saga *Gran Turismo* volvió en 2017 por todo lo alto. El juego cuenta con uno de los trofeos Platinos más difíciles del año pasado, la media de horas que requiere llegar a conseguirlo ronda las 300, las cuales obviamente depende mucho de la habilidad de cada jugador.

RÉCORD DE VICTORIAS

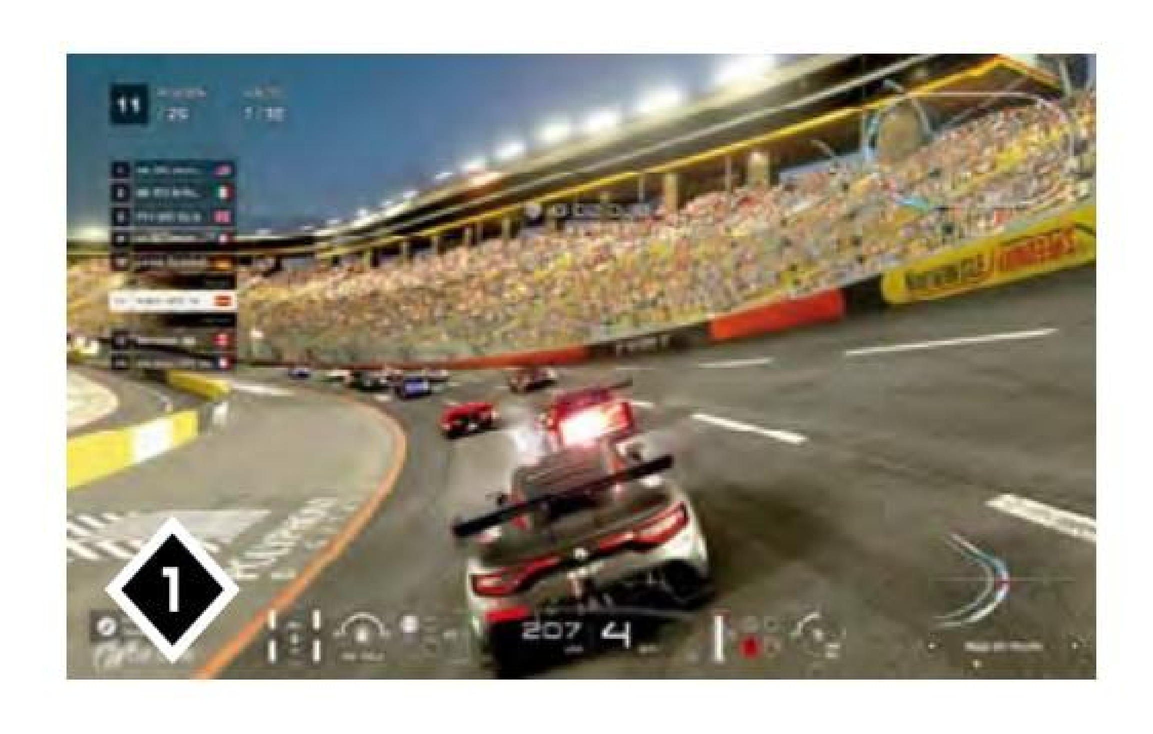
ORO

Has igualado el récord de 91 victorias en la F1 de Michael Schumacher.
Sólo se puede conseguir en el modo Online Sport y la clave es jugar y jugar hasta lograrlo. Ahí van algunas pistas.
En este modo de juego tendrás que competir en carreras con una media de 20 jugadores simultáneos. Cada 5-10 minutos aproximadamente se activarán nuevas carreras a las que podrás unirte.
Antes de comenzar en el modo Online Sport deberías practicar los circuitos para conseguir el mejor tiempo posible y asegúrate de que tendrás una buena posición en la parrilla de salida. Obviamente salir primero en la parrilla no te asegura que vayas a quedar primero, pero sin duda será de gran ayuda.
El tiempo que consigas quedará registrado para siempre, por lo que no tendrás que volver a realizar la práctica antes de competir en el modo Online Sport a no ser que quieras mejorar tu marca para conseguir un mejor puesto, lo que siempre es recomendable.
En el modo Online Sport se valora mucho el juego limpio. Romper las reglas del trazado o golpear a propósito a los demás corredores implica una penalización de tiempo que puede llegar a hacerte perder puesto en la clasificación final.

RÉCORD DE CARRERAS

ORO

Has igualado el récord de 322 carreras en la F1 de Rubens Barrichello.
Sólo se puede conseguir en el modo Online Sport.
Teniendo en cuenta la información que detallamos en el trofeo Récord de victorias, tendrás que jugar en este modo hasta completar un mínimo de 322 carreras. Incluso si juegas en las carreras que duran 5-10 minutos te harán falta aproximadamente unas 30 horas de juego, así que no te obsesiones con este trofeo: lo conseguirás con el tiempo.



GENIO CERTIFICADO
ORO

Has igualado el récord de 65 poles de Ayrton Senna.
Sólo se puede conseguir en el modo Online Sport.
Teniendo en cuenta la información que detallamos en el trofeo Récord de victorias, tendrás que participar en 65 carreras en las que comiences desde el primer puesto en la parrilla de salida.
Este trofeo puede resultar realmente aleatorio. Te hará falta tener un buen tiempo como récord en el circuito en el que vayas a recorrer y también un poco de suerte a la hora de ser emparejado con jugadores que tengan un peor tiempo que el tuyo.

FINAL
PLATA

Has accedido al vídeo final.
Para poder ver el vídeo final te hará falta conseguir bronce en:
- Los 48 desafíos de la escuela de conducción.
- Los 64 retos de misión.
- Las 105 experiencias en circuitos.

Cuando comiences a jugar sólo contarás con un par de desafíos, retos y experiencias. El resto se irán desbloqueando según vayas consiguiendo al menos bronce en cada uno.
Ten en cuenta que todos los trofeos que detallamos a continuación requieren que consigas oro, por lo que deberías esforzarte al máximo siempre en cada uno de ellos para no tener que repetirlo demasiado.

REY TÁCTICO
PLATA

Has conseguido el oro en todas las experiencias en circuitos.
Hay 105 de estas experiencias. En ellas aprenderás a dominar de forma individual cada uno de los sectores en los que se divide un circuito. Cada circuito tiene una media de entre 3 y 6 desafíos, aunque también los hay con menos y más.
Cuando completes todos los desafíos de un circuito serás recompensado con un coche.

YA NO ERES UN NOVATO
PLATA

Has conseguido el oro en todos los desafíos de la escuela de conducción.
Hay 48 desafíos. Los 24 primeros están en la categoría de principiante, por lo que no debería costarte demasiado superarlos. Suelen ser pruebas de aceleración y frenado, derrapes y toma de curvas.
El resto de desafíos se basan en cuñas y curvas cerradas, tramos de alta velocidad o algunas condiciones extra como cambio en el clima o el uso de ruedas que harán que la conducción sea más difícil.

EL AUTÉNTICO REY DEL SECTOR
BRONCE

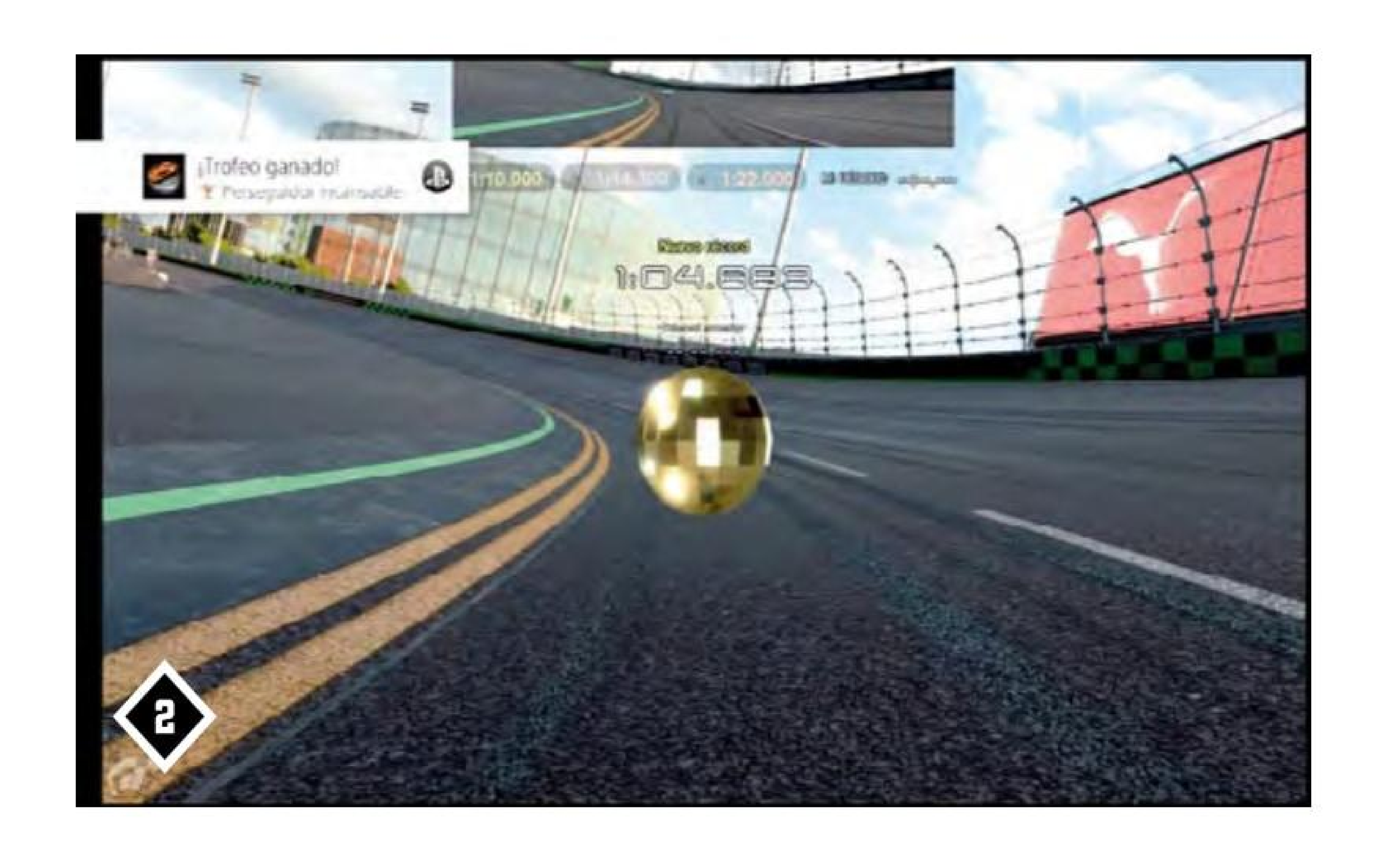
Has conseguido el oro en todos los desafíos de rey del sector en Reto de misión.
En total hay 15 desafíos de rey del sector en Reto de misión.
En estos desafíos sólo tendrás que completar sectores concretos y quedar el primero. La IA suele jugar de forma más segura y la mayoría de carreras no tienen penalización por chocar contra otros vehículos, por lo que no debes dudar en aprovechar estas ventajas.

APLASTARRIVALES
BRONCE

Has conseguido el oro en todas las carreras de Reto de misión.
En total hay 32 carreras de Reto de misión.
Se consigue mediante el mismo método que el trofeo El auténtico rey del sector. La única diferencia es que para este trofeo tendrás que completar carreras y no sólo sectores o tramos.

PRODIGIO DE LOS CONOS
BRONCE

Has conseguido el oro en todos los desafíos con conos en Reto de misión.
Sólo existe un desafío con conos en Reto de misión, y es el





1-4. En este desafío verás 10 pirámides de 10 conos cada una repartidas por un circuito. Tendrás que derribar todos los conos en menos de 27 segundos.

AS DE LOS RALLIES

BRONCE

Has conseguido el oro en todos los rallies especiales en Reto de misión.
En total hay 5 rallies especiales en Reto de misión.
Estos retos tienen lugar en recorridos llenos de horquillas y conos. El mayor problema es que los coches que tendrás que conducir son de los más potentes y con alta aceleración, por lo que dominar cada curva al máximo será clave.

PERSEGUIDOR INCANSABLE

BRONCE

Has conseguido el oro en todos los desafíos de persecución en Reto de misión.
Sólo existe un desafío de persecución en Reto de misión, y es el 4-2. En este desafío tendrás que quedar primero en la carrera, el problema es que comenzarás con una vuelta de desventaja por lo que tendrás que dar lo mejor de ti. ❷

LOCO POR LA VELOCIDAD

BRONCE

Has conseguido el oro en todos los desafíos de velocidad en Reto de misión.
En total hay 4 desafíos de velocidad en Reto de misión.
Son posiblemente los más fáciles del juego. Para superarlos fácilmente, sitúate detrás de tus contrincantes para aprovecharte del rebufo y conseguir una mayor velocidad.

JUSTO A TIEMPO

BRONCE

Has conseguido el oro en todos los rallies cronometrados en Reto de misión.
En total hay 5 rallies cronometrados en Reto de misión.
Este es uno de los nuevos modos con los que cuenta *Gran Turismo Sport*. El objetivo en estos retos es el de llegar a meta cuando aún te quede una cierta cantidad de tiempo en el cronometro.
Los rallies normalmente son a dos vueltas. Nada más comenzar el desafío, el tiempo comenzará a descender y tendrás que pasar rápidamente por los puntos de control para que vaya aumentando.
Cada circuito requiere una cantidad de tiempo sobrante para conseguir oro. La media está entre 10 y 15 segundos. ❸

PORTENTO DE UNA VUELTA

BRONCE

Has conseguido el oro en todos los desafíos de una vuelta en Reto de misión.
Sólo existe un desafío de una vuelta en Reto de misión, y es el 2-7. Tendrás que completar una vuelta en el circuito de Brands Hatch en un tiempo determinado.
El problema es que habrá muchos más contrincantes de lo normal y no sufrir algún choque puede resultar algo tedioso. Procura adelantar lo antes posible para no perder demasiado tiempo.

CALL OF DUTY WWII

ASSASSIN'S CREED ORIGINS





STAR WARS BATTLEFRONT II
EA





INJUSTICE 2

RESIDENT EVIL

LA TIERRA MEDIA
SOMBRAS DE GUERRA

Wolfenstein II
THE NEW COLOSSUS



DESTINY 2

GUÍAS HOBBY CONSOLAS

LOGROS & TROFEOS

Este suplemento se regala cnjunta e inseparablemente con Hobby Consolas Nº 319